K PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 1 N. 4 APRILE 1999

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

Syphon Filter

GIOCATO E RECENSITO IL GIOCO PIU' FORTE DELL'ANNO

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

METAL GEAR SOLID, I CONSIGLI PER GIOCARE CON SOLID SNAKE

MONACO GP2, LA VELOCITA' SU PSX

SILENT HILL: UN GIOCO DA URLO

RECENSITI

POPOLOUS THE BEGINNING • ASTERIX • BLOODLINES • X-PRO BOARDER • GEX: DEEP COVER GECKO • VIVA FOOTBALL • CIVILIZATION 2 • STREET FIGHTER ALPHA 3 • GRAND THEAF AUTO

PROVATI

LEGEND OF LEGAIA • UM JAMMER LAMMY • CARMAGEDDON 2 • CROC 2 • G POLICE 2 • V-RALLY 2 • GUARDIAN'S CRUSADE

PLAYSTATION 2: tutta la verità!



Astérix®





www.potion-magique.com



HALIFAX

www.halifax.it


POZIONE MAGICA PER LA TUA PLAYSTATION
PlayStation
PAL
Astérix
INFOGRAMES
PlayStation

Sommario

Planet PlayStation Menu



Dalla Konami arriva Silent Hill, la nuova avventura horror per i nostalgici di Resident Evil.



Metal Gear Solid: la recensione completa e i consigli per giocare insieme a Solid Snake.



Syphon Filter si candida a diventare il miglior gioco del 1999. Troppo larghi di manica? Provare per credere.



LEGENDA

S	- su	↑	**Q**	- quadrato	□
G	- giù	↓	**C**	- cerchio	○
Dx	- destra	→	**X**	- tasto x	X
Sx	- sinistra	←	**R1**	- tasto funzione destra sopra	
S1	- diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	- tasto funzione destra sotto	
S2	- diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra	
D1	- diagonale in alto a destra	↗	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto	
D2	- diagonale in basso a destra	↘	**N**	- neutro, nessun tasto premuto	
T	- triangolo	△			

AVVENTURA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
SIMULAZIONE
SPARATUTTO
STRATEGIA

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Massimo Carboni, Laura Colombo, Derek Dela Fuente, Alfredo Delmonaco, KrazyKat, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Alessandro Pitone Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it





Trenta giorni non sono un'eternità. Eppure, nel giro di un solo mese il mondo PSX è stato rivoltato, shakerato e sconvolto. Non abbiamo fatto in tempo a strillare le meraviglie di Metal Gear Solid, che subito si propongono due giochi altrettanto forti come Syphon Filter e Silent Hill. Talmente forti che non abbiamo resistito alla tentazione di presentarvi le nostre impressioni sulla versione americana. È vero, per acquistare i giochi in italiano ci vorranno ancora un paio di mesi (vi terremo informati), ma l'entusiasmo in redazione era troppo forte per non condividerlo con i nostri lettori.
Ed è un po' il trend di questo numero primaverile, dove sonnecchiano (dopo la grande abbuffata invernale) le uscite italiane e abbondano le gustose anteprime. Scopriamo così il gusto per la fervente attesa di giochi da richiedere insistentemente al vostro fornitore di fiducia. Ma le novità PSX non si limitano ai giochi. Annunciata e chiacchierata da tempo, è stata finalmente svelata la Playstation 2, la console a cui spetterà il compito di trasportarci nel prossimo millennio. Andate subito a leggervi l'articolo di presentazione e cominciate pure a farvi venire l'acquolina in bocca. Una console potente come un PC, qualità delle immagini a livello cinematografico, gioco on-line, supporto DVD e totale compatibilità con i vecchi giochi! Una vera e propria meraviglia tecnologica che dovrebbe confermare lo straordinario successo di PlayStation. E, a proposito di successo, ci sono arrivati i dati ufficiali di vendite della console: siamo in due milioni, con una previsione di arrivare a tre entro il 2000, il terzo Paese europeo dopo Inghilterra e Germania. L'Italia ha sorpassato la Francia, confermandosi come il Paese dal più grande sviluppo di vendite. Siamo forti e siamo tanti!

Approfitto di questo spazio per ringraziare tutti i lettori che ci hanno scritto e scusarmi se, per motivi di spazio, non abbiamo ancora dato corso alla rubrica della posta. D'altronde, converrete con noi che dobbiamo sempre e comunque privilegiare lo spazio dedicato ai giochi e alle soluzioni. Alcune citazioni volanti, per Graziano Maggiore di Avetrana che ci teneva a festeggiare il compleanno con una menzione su Planet, per Dario Ignozzi di Brindisi a cui consigliamo vivamente di far pace con la fidanzata, magari proponendo una sorta di armistizio multimediale; ovvero, quando state insieme non parlate di giochi e computer, semmai...
E, last but not least, per Stefano Bellentani che ci ha inviato una lunga serie di consigli che abbiamo letto con grande attenzione. A tal proposito, possiamo ribadire i seguenti concetti:
- Planet PlayStation resta ancora l'unica rivista di settore realizzata interamente da una redazione italiana, e quindi particolarmente attenta alle problematiche e tendenze della nostra realtà;
- Planet PlayStation non insegue l'anteprima mondiale di qualsiasi gioco per il puro gusto di mettere due screen-shot e quattro parole in croce. Parliamo di giochi che possono essere acquistati nei negozi o che potranno esserlo a breve. Non vogliamo fare i giornalistoni che passano i weekend a Tokyo, ma essere semplicemente al servizio di chi i weekend li passa giocando a Cernusco sul Naviglio ("ombelico del mondo?!");
- I box esplicativi all'interno degli articoli servono per facilitare l'approccio al gioco per chi ha deciso di fare l'acquisto, oltre che per dare un'idea della giocabilità e delle opzioni a chi la scelta la deve ancora fare. Per ora sembra che il pubblico gradisca, siete d'accordo?

È ora di mandare in stampa il giornale (anzi: è già passata l'ora, a dire il vero) e quindi bando a queste ciance, visto si stampi!

Roy Zinsenheim

NEWS

Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

DINO CRISIS





GENERE: Avventura
CASA: Capcom
DATA DI USCITA: Autunno

Prodotto da Shinji Mikami, il responsabile della serie di Resident Evil, Dino Crisis di casa Capcom propone una dinamica di gioco simile a quella del citato *horror game*, ma questa volta affrontiamo temibili dinosauri.
Le ambientazioni sono curate fin nei minimi dettagli e una regia attenta, unita a un sapiente uso delle ombre, ci calerà nei panni del personaggio. *"Percepirete la vera paura quando vi troverete ad affrontare la furia scatenata del T-Rex"*, ci garantisce Mr. Mikami. Gli spargimenti di sangue sono garantiti.

TOMORROW NEVER DIES



GENERE: Action game
CASA: MGM Interactive
DATA DI USCITA: Estate

La MGM ha affidato lo sviluppo del gioco ispirato all'ultimo film di James Bond a una sezione interna, la MGM Interactive. Le intenzioni degli sviluppatori sono di ricreare le atmosfere delle pellicole dell'agente 007; se state pensando che lui ha un sacco di ragazze, ebbene nel corso del gioco ne incontreremo quattro, tra cui l'eterna Moneypenny.
Il gioco non è, ovviamente, un simulatore di appuntamenti, ma un action game. Ci troveremo al centro di una storia che avanza e avremo missioni ambientate in luoghi differenti. I nostri compiti saranno sempre diversi, ma lo stesso gameplay si differenzierà, un po' come accade in Die Hard Trilogy. Grazie al supporto della Black Ops (famosi per i motori tridimensionali di molti simulatori di volo) avremo un motore grafico potente e versatile che contribuirà a calarci nei panni dell'agente più famoso del mondo.

BOMBERMAN FANTASY RACE



GENERE: Racing/battle
CASA: Atlus
DATA DI USCITA: Imminente

I giochi di guida in stile Mario Kart non hanno mai avuto molta fortuna sulla PlayStation; i vari Street Racer e S.C.A.R.S. si sono rivelati prodotti poco più che discreti. Cerca di colmare questa lacuna il nuovo gioco della Hudson, che, come ingredienti principali, ha uno stile di guida semplificato, molti bonus (missili, macchie d'olio e altre infamate simili), le piste poco tecniche e una cornice complessivamente scanzonata. Molto si è lavorato proprio su quest'ultimo aspetto, con l'inserimento dei personaggi tratti dal mondo di Bomberman. Interessante la possibilità di upgradare la macchina, spendendo i soldi guadagnati. L'ambientazione delle piste, però, non dovrebbe riprendere il mondo della serie Bomberman, ma dovrebbe essere di pura fantasia.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



GENERE: Guida
CASA: Electronic Arts
DATA DI USCITA: 24 Marzo

Il quarto nato della blasonata serie di Need for Speed si presenta con ottime credenziali; tante macchine, otto tracciati aperti e molte modalità di gioco. Per quanto riguarda le vetture, avremo a disposizione i più potenti bolidi da strada tra cui la BMW Z3, la Jaguar XKR, la Ferrari 550 Maranello e molti altri 'missili' delle più famose case automobilistiche. I nuovi tracciati sono ben fatti; un particolare interessante è costituito dalla variabilità meteorologica: iniziate col sereno e finite sotto una pioggia torrenziale. È stata aggiunta una modalità (la High Stakes che dà il nome al gioco) che prevede una sfida tra due concorrenti; chi vince si impossessa della macchina del corridore che ha perso. Inoltre, nella modalità Campionato, sarà la CPU a scegliere, in maniera del tutto casuale (e quindi diversa in ogni partita) le piste su cui correre, la presenza o meno del normale traffico e la durata complessiva delle prove. Le vetture subiranno dei danni in seguito agli incidenti; gli effetti degli scontri saranno visibili sulla carrozzeria e avvertiremo anche un calo complessivo delle prestazioni.



JACKIE CHAN'S STUNT MASTER

GENERE: Picchiaduro 3D
CASA: SCEE
DATA DI USCITA: Primavera

Dopo **Bruce Willis**, un altro attore famoso sarà il protagonista di un videogioco. Esperto di arti marziali, **Jackie Chan** non è una star della grandezza di Bruce 'il duro più duro' Willis, ma è perfetto per un videogame. Jackie affronterà una serie di livelli che ricordano, come meccanica, i picchiaduro a scorrimento. L'ambientazione tridimensionale permetterà al giocatore di sfruttare le caratteristiche dell'arena di gioco; similmente a quanto abbiamo visto in **Fighting Force**, infatti, potremo usare gli oggetti e servircene per sbarazzarci dei nemici che, numerosi, tenteranno di sbarrarci il cammino. Le animazioni sono molto curate, grazie alla tecnica del **motion capture** che è stata effettuata sullo stesso Jackie.





RESTORATION

GENERE: Wargame Arcade
CASA: Acclaim
DATA DI USCITA: TBA

Nel 2316 l'umanità ha iniziato a colonizzare i pianeti vicini alla Terra; l'incontro con una civiltà aliena potente e aggressiva ha trovato impreparata la difesa terrestre e le forze aliene hanno costretto i sopravvissuti a rifugiarsi su una lontana colonia. Cento anni dopo le riorganizzate forze umane cominciano la loro opera di conquista, riprendendo il controllo delle basi e utilizzandole per avere la supremazia nello spazio. Le forze di liberazione dovranno anche contrastare l'ostilità dei prigionieri umani che si trovavano nei territori conquistati. Il giocatore controlla le truppe umane e può giocare sia in modalità 'pilota' che in modalità 'marine'. Nel primo caso avrà il controllo di un mezzo (che sceglierà in base alle caratteristiche), nel secondo caso guiderà un marine (affiancato ad altri tre controllati dalla CPU), che forzerà le difese aliene combattendo a piedi. Le differenze tra le due modalità riguardano sia i compiti da affrontare, sia le conseguenze in caso veniate colpiti: come marine, morendo, prenderete il controllo di uno degli altri tre soldati controllati dal computer; come pilota, avrete bisogno di rientrare alla base per le riparazioni, durante le quali però la battaglia andrà avanti.

MESSIAH

GENERE: Sparatutto 3D
CASA: Shiny
DATA DI USCITA: Primavera

Annunciato per Natale ma rimandato alla ormai prossima primavera, questo **Messiah** di casa **Shiny** promette di essere il gioco con il miglior motore grafico mai visto su **PlayStation**. Purtroppo non abbiamo visto molto di nuovo rispetto a qualche mese fa e dubitiamo che, anche questa volta, la data di uscita sarà rispettata. Il gioco ci vede nei panni di un indifeso cherubino che ha l'ingrato compito di salvare il mondo dalle forze del male. L'angioletto non solo è piccolo, ma non è nemmeno armato: riuscirà nella sua impresa "impossessandosi" delle capacità degli oltre venti personaggi che incontrerà. Il gioco è diviso in sei enormi livelli rappresentati in grafica totalmente tridimensionale ed esplorabili a piacimento. L'azione è in terza persona, ma la Shiny assicura che il sistema di telecamere è stato studiato per fornire sempre la miglior visuale possibile.





CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 16 febbraio al 15 marzo 1999)

1) Metal Gear Solid



2) Gran Turismo



3) Tomb Raider 3



4) Tekken 3
5) Colin McRae Rally
6) Premier Manager 99
7) Medievil
8) ISS Pro '98
9) Toca 2
10) Oddworld 2: Abe's Exoddus
11) Crash Bandicoot Warped
12) All Star Tennis
13) Moto Racer 2
14) A Bug's Life
15) Tiger Woods 99
16) Air Combat (Platinum)
17) Virtual Pool
18) Formula 1 '98
19) Duke Nukem Time to Kill
20) Knockout Kings 99

Dati forniti da:
KRAZYKAT Melzo (MI)

GRAN TURISMO 2

GENERE: Simulatore di guida
CASA: Polyphony
DATA DI USCITA: Estate '99

Era solo questione di tempo. **Gran Turismo** ha venduto nel mondo 6,2 milioni di copie; tale successo ha convinto il gruppo dei **Polyphony** a sviluppare il seguito del miglior gioco di guida a tutt'oggi disponibile. In questo secondo capitolo, ufficialmente annunciato negli Stati Uniti, avremo a disposizione più vetture (si parla di oltre 400 veicoli!), inclusi i modelli dei costruttori europei più famosi. Dalle immagini possiamo infatti distinguere una Mini; sempre le foto a corredo testimoniano l'inserimento di percorsi sterrati. È stato aumentato il numero dei tracciati (da 11 a 20) e ha subito miglioramenti anche il sistema di guida, che avrà un feeling maggiore e una fedeltà simulativa che lascerà tutti a bocca aperta. Verranno replicate le caratteristiche reali di tutte le macchine presenti, sia sotto l'aspetto delle prestazioni, che sotto quello delle caratteristiche di guida (maneggevolezza, tenuta ecc.), fino ai rumori del motore! Ovviamente il gioco sarà compatibile con i controller dell'ultima generazione: pieno supporto degli stick del dual shock, che vibrerà poderosamente in seguito alle sollecitazioni offerte dallo svolgersi della gara. Non c'è niente di ufficiale per quanto riguarda i danni alle vetture: ancora nessuno sa se vedremo gli effetti della nostra guida spericolata sulle carrozzerie dei bolidi sotto il nostro controllo, ma lo speriamo di cuore...





RC STUNT COPTER

GENERE: Simulatore di elicottero radiocomandato
CASA: Interplay
DATA DI USCITA: Primavera

Ne abbiamo parlato qualche numero fa, ma vale la pena tornarci sopra. **RC Stunt Copter** è un gioco programmato dalla **Shiny Entertainment** di **Dave Perry**, bizzarro sviluppatore di prodotti sempre un po' insoliti. Questo Stunt Copter non fa eccezione: per la prima volta in un videogioco, infatti, controlliamo un elicottero radiocomandato! Il gioco ha una forte impronta simulativa, quindi è stata data molta importanza alla sezione di pratica, che ci permetterà di muoverci in uno spazio tridimensionale. Nel gioco vero e proprio controlleremo il mezzo cercando di eseguire le evoluzioni che di volta in volta ci vengono richieste. Il titolo Shiny si avvarrà del **dual shock**, i cui due *stick* replicano alla perfezione i veri controller degli elicotteri radiocomandati.





BLOODLUST

GENERE: Picchiaduro
CASA: System 3
DATA DI USCITA: Fine '99

Uscirà verso la fine dell'anno un gioco della **System 3** che farà la sua prima apparizione in sala giochi, prima di approdare sulle piattaforme casalinghe. È stato definito, dagli stessi programmatori, come un *"all-dancing beat'em up"*. In realtà si tratta di un picchiaduro con quattordici personaggi, tutti ben caratterizzati e dotati di mosse particolari. Accanto ai calci e ai pugni (ciascuno di forza variabile, come nella serie di **Street Fighter**) ci sono molte mosse speciali; molta cura è stata riposta nel programmare l'IA dei personaggi controllati dalla macchina. La grafica sarà in 2D, ma conterrà elementi tridimensionali: considerando gli standard attuali, ce la farà ad avere successo?

AMAMI LARA

GENERE: Canzone d'amore
CASA: BMG Ricordi
DATA DI USCITA: Sanremo '99

Eugenio Finardi ha presentato al **Festival di Sanremo** una canzone ispirata a **Lara Croft**. È un altro indice di quanto i videogiochi, grazie a Sony e alla PlayStation, abbiano fatto breccia nelle masse, senza distinzione di età, cultura e posizione sociale. Riportiamo alcuni versi della bella canzone di Finardi; ora attendiamo solo che **Mina** si innamori di **Crash Bandicoot**...



"Lara lotta sola contro il mondo
Cerca di sentirlo meno finto
Lara vuole andare fino in fondo
Sola persa nel suo labirinto
Lei non sa che la so vedere
Lei non sa che le vorrei dire
Amami Lara
Amami ancora
Guardami dentro solo un momento
Fermati un poco esci dal gioco
Fatti aiutare non ricominciare
Dammi un minuto fammi salvare
Amami Lara
Giochiamo ancora"



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

GENERE: Guida
CASA: Codemasters
DATA DI USCITA: Aprile

Ecco un'interessante variazione sul tema dei giochi di guida: un simulatore di mountain bike! È sviluppato da un gruppo di programmatori svedesi per conto di una casa che di giochi di guida se ne intende: la **Codemasters**. Il gioco ha una forte impronta simulativa, infatti sono numerosi i settaggi della bicicletta. Ambientate in dieci località differenti, le gare ci consentiranno di misurarci con quindici differenti avversari lungo piste realmente esistenti, rappresentate da un motore grafico che gestisce con disinvoltura l'alta risoluzione già ammirata in **TOCA 2**. Molte saranno le opzioni di questo gioco, che si preannuncia davvero molto valido.





STOP PRESS - STOP PRESS

• Circolano voci su un possibile seguito del leggendario **Grand Theft Auto** (vedere sezione Classic su questo numero). La notizia più appetitosa riguarda l'ambientazione: sembra che il *sequel* si svolga negli anni '60! Speriamo che sfruttino a dovere le possibilità 'malavitose' offerte da quel periodo.

• È ufficiale: **Konami** svilupperà **Resident Evil 3**, e sarà ancora una volta la PlayStation la console che ospiterà l'incubo. Non si sa altro: il gioco è infatti alle primissime fasi di sviluppo. Ma noi ci fidiamo di Konami, quindi per ora ci accontentiamo di sapere che sono al lavoro

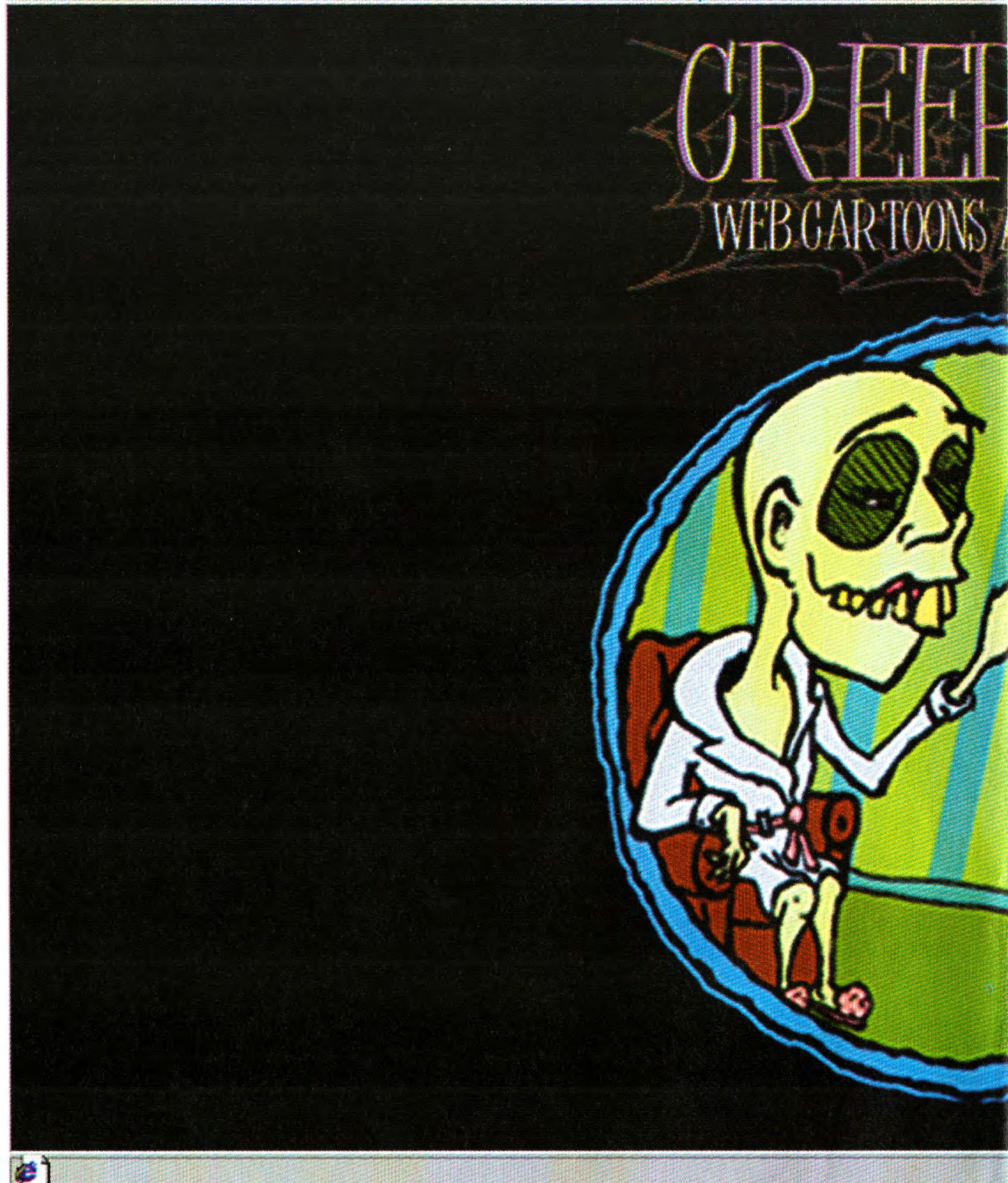
• Un altro seguito, questa volta di un gioco non bellissimo: dopo **WLS** e **Michael Owen WLS 99**, la Eidos pubblicherà un titolo che si fregia della licenza della Champions League. Diverse condizioni atmosferiche, digitalizzazioni dei cori dei tifosi, tutte le squadre... ma almeno sarà divertente?

• **Electronic Arts** firma la licenza per la **Formula Uno**. Una pole position che consentirà alla casa di sviluppare videogiochi basati sulle emozionanti competizioni di F1 per le console di gioco e per i PC. I termini finanziari dell'accordo non sono stati svelati. Questa licenza pluriennale concede a Electronic Arts i diritti in esclusiva mondiale per quanto riguarda il software interattivo sui Campionati Mondiali di F1 inclusi i piloti, le squadre, le automobili e i tracciati dei circuiti di Formula Uno. *"Per i fan europei delle corse, la F1 non ha uguali nel mondo dello sport"*, ha dichiarato **Tom Stone**, vice presidente di EA responsabile dello sviluppo. *"Milioni di avidi fan si affollano lungo i tracciati per vedere le automobili da molti milioni di dollari e gli indomiti piloti gareggiare per tagliare per primi il traguardo. I videogiochi di EA sulla Formula Uno offrono la possibilità ai fan degli sport a motore di diventare piloti e proprietari"*.

• Infine, è stato annunciato **Bloody Roar 2**, che, come nel capitolo precedente, avrà il suo punto di forza nelle trasformazioni in animali che i personaggi potranno fare durante i combattimenti.

INTRIGANTE

QUESTO E' ANCORA NIENTE. CHIAMA IL 155, ENTRA IN INT



Infostrada, la nuova compagnia telefonica degli italiani, è una società del Gruppo Olivetti.

INTERNET

ERNET CON INFOSTRADA.

Collegamenti

YKID

AND ANIMATION

Area Internet

www.infostrada.it

Internet & Telefono. Vuoi comunicare con chiunque nel mondo, saperne di più sulle auto, gli UFO, il tuo gruppo musicale preferito? Entra nella rete delle reti con Internet & Telefono, il primo abbonamento che aggiunge ai vantaggi di Internet, il risparmio telefonico. Potrai navigare 24 ore su 24 pagando, a partire dal terzo mese, solo £.15.000 al mese* (IVA e costi telefonici di collegamento esclusi). Inoltre grazie al servizio telefonico Infostrada potrai risparmiare anche il 50% sulle telefonate interurbane, internazionali e verso i cellulari. E questo è ancora niente, se pensi che il kit

INFOSTRADA

comprende tre caselle di posta elettronica, due MB di spazio Web e il servizio si rinnova automaticamente ogni mese, se decidi di continuare a navigare. Chiama subito il 155 Infostrada, per sapere dove puoi trovare Internet & Telefono.



* Costo del Kit £.49.900 (IVA inclusa) per i primi due mesi.

PlayStation 2... Fin

DI GIAMPAOLO MORASCHI

Alla fine, i massimi dirigenti giapponesi della **Sony Computer Entertainment** hanno compiuto il grande passo, svelando in quel di Tokyo, di fronte a una folta schiera di invitati provenienti da tutto il mondo, il futuro della console più venduta nella storia dei videogiochi. Con un tempismo davvero incredibile e per nulla casuale, la casa giapponese ha infatti proposto a una platea di giornalisti e sviluppatori alquanto elettrizzati uno scorcio di futuro targato **PlayStation 2**, appena alcuni giorni prima dell'inizio del **Tokyo Game Show**, la fiera dei videogiochi giapponesi che avrebbe dovuto registrare l'annuncio da parte di **Sega** delle future date di distribuzione del **Dreamcast** in Europa. A completare questa offensiva comunicazionale ha poi contribuito poche ore dopo la presentazione giapponese un'ulteriore presentazione in teleconferenza da parte della SCEA, la sussidiaria americana della Sony Computer, durante la quale la sempre gentilissima **Molly Smith**, direttore delle relazioni pubbliche, ha risposto in separata sede a numerose domande postegli dall'inviato di **Planet PlayStation**. Ecco quindi, condensate in questo articolo, tutte quelle informazioni per le quali ogni appassionato di PlayStation degno di questo nome avrebbe fino a ieri sacrificato volentieri il proprio joypad preferito...

Mettendo fine a una sempre crescente ridda di voci e di "sentito dire", la Sony ha finalmente presentato in maniera ufficiale i propri piani riguardo l'attesissima PlayStation 2... e la nuova console promette di rivelarsi addirittura meglio di quanto fosse lecito sperare!

SPECIALE

IL NOME

Il nome non è ancora stato scelto definitivamente. Subito dopo la presentazione di Tokyo andava per la maggiore la sigla **PlayStation 2000**. Se i vertici della casa giapponese riterranno il nome troppo simile al nuovo sistema operativo di casa Microsoft (Windows 2000, appunto), tutti sono pronti a giurare su di un più rassicurante, anche se non particolarmente originale, **PlayStation 2**.

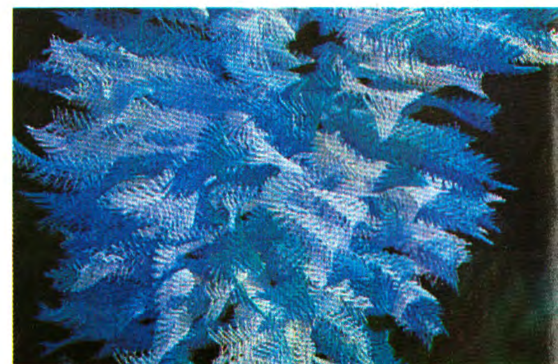
DISPONIBILITÀ

Tutto fa pensare che vengano ripetuti i tempi di rilascio della prima PlayStation: per il mercato giapponese si pensa a una distribuzione entro il **Natale 1999** (valutazione forse un po' troppo ottimistica), oppure all'interno del bimestre **Febbraio-Marzo 2000**, mentre per il mercato americano si dovrebbe attendere fino all'**autunno 2000**. Per quanto riguarda il mercato europeo, con particolare attenzione al nostro Paese, è ragionevole prevedere una distribuzione entro il periodo natalizio del 2000, shortage di prodotto permettendo. Ricordiamo per la cronaca che per quanto riguarda la prima PlayStation le date di distribuzione furono Dicembre 94 per il Giappone, Settembre 95 per gli Stati Uniti e Dicembre 95 per il nostro Paese (anche se a causa di una cronica mancanza di prodotto, la console arrivò in quantità rilevanti solo da Marzo 96).

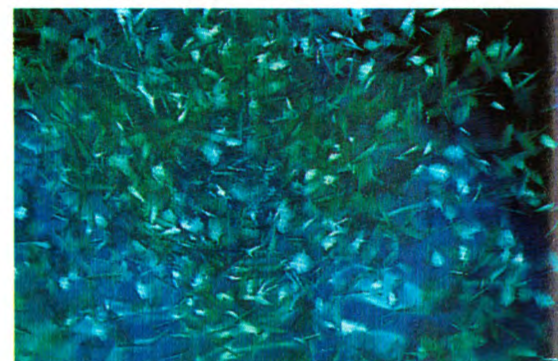
LE CARATTERISTICHE TECNICHE

È ora di lustrarsi gli occhi, leccarsi i baffi e gustarsi piano piano le parole che troverete qui di seguito: **Microprocessore a 128-bit, DVD, MPEG-2**, nonché **compatibilità coi giochi PlayStation**. Il nuovo microprocessore di cui sarà equipaggiato la PlayStation 2 è un vero 'mostro tecnologico'. Sviluppato assieme a Toshiba, i cui vertici - a detta di un nostro amico giapponese che lavora presso la Sony - erano stati visti con insolita frequenza presso gli uffici centrali di Sony Computer Entertainment in questi ultimi dodici mesi, sarà a **128-bit** e utilizzerà una frequenza di clock particolarmente elevata per essere una console (ben **300 MHz**). All'**Emotion Engine** (questo infatti il nome dato alla CPU) saranno affiancati alcuni coprocessori dedicati alla grafica, al suono e alle operazioni di Input/Output. Le stime dei tecnici Sony indicano che l'accoppiata unità centrale + coprocessore grafico sarà in grado di generare una quantità di poligoni davvero mostruosa: oltre **75 milioni**. Si tratta di un valore di molto superiore alle aspettative (i più ottimisti ipotizzavano per la PlayStation 2 dai 50 ai 60 milioni di poligoni). Ma che cosa accadrà al numero dei poligoni quando questi dovranno essere trattati, texturizzati, illuminati e filtrati? Naturalmente, come accade per ogni console, il numero dei poligoni 'reali' (visualizzabili utilizzando tutti quegli effetti oggi necessari per realizzare un buon videogioco) decrescerà in maniera drastica, comunque attestandosi su di uno stupefacente valore di circa 20 milioni di poligoni, che desta davvero ammirazione se consideriamo che il **Dreamcast** ne sforna in queste condizioni solo 6 milioni e la tanto attesa e famosa **Voodoo 3** ne genererà 'appena' 9 milioni. Ragazzi, non so se ci siamo spiegati: stiamo parlando di *più di 3 volte le prestazione del Dreamcast* e di *più del doppio delle prestazioni di quella che promette di essere la scheda 3D regina del mondo PC* del prossimo anno (... schiattate pure d'invidia, PC-isti!!!).

Sul versante DVD le cose, pur essendo promettenti, non sono ancora chiarissime. Di sicuro il sistema **DVD-ROM** permetterà l'utilizzo di dischi fino a **4,7 Gigabyte** (otto volte la capacità di un normale CD-ROM) e utilizzerà una scheda interna di decodifica **MPEG-2** che consentirà di riprodurre sequenze in **Full Motion Video** in tempo reale nei giochi. Ciò di cui non si è ancora sicuri è se la PlayStation 2 sarà o meno in grado di leggere i film in **DVD**. Si tratterà secondo noi di una scelta puramente di tipo politico-commerciale, dal momento che la dotazione hardware della console



Un sistema di gestione di particelle applicato a delle felci azzurre (no, non c'entra il borotalco...). Queste nascono, crescono, ruotano e scompaiono con un effetto simile ai frattali di Mandelbrot. Le foto che pubblichiamo non rendono giustizia al piacevolissimo effetto ottenuto con l'animazione.



FACIAL ANIMATION
REAL TIME DEMONSTRATION
CPU: 115
GPU: 198
POLYGON: 100000
RATE: 1/60

La foto non rende assolutamente giustizia a quella che secondo noi è una delle demo più belle ed espressive mostrate in quel di Tokyo. Questo vecchio signore è inquadrato contemporaneamente da due punti vista differenti. La sua espressione facciale passa dal corrucciato al riso (tutto animato in tempo reale) con grande risalto dato ai muscoli del viso e al movimento delle sopracciglia. Poi l'animazione del viso viene copiata su di un gran numero di piastrelle nere e queste cominciano a muoversi e a roteare nello spazio, ingrandendosi o rimpicciolendosi. A dir poco clamoroso.

CARATTERISTICHE TECNICHE - TABELLA COMPARATIVA

	PLAYSTATION 2	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
N° di Poligoni*	20 Milioni	3 Milioni	150.000	360.000**
Velocità della CPU	300MHz	200 MHz	93,75 MHz	33,86 MHz
Quantità di memoria	32MB di Ram di tipo Direct Rambus.	16MB di RAM (+8MB di RAM Video e 2MB di RAM Audio).	4MB (+ parità) di Rambus D-RAM (espandibile con apposita cartuccia a 8 MB).	2MB di RAM (+ 1 MB di RAM Video e 512 KB di RAM Audio).
Vel. di trasf. dati CPU/Memoria	3,2 GB/s (Gigabytes al secondo)	Dato Non Disponibile	0,5 GB/s	0,132 GB/s

...almente la verità!



Un'altra delle sequenze che passerà alla storia. Si tratta della scena del ballo di Final Fantasy VIII, che su Playstation 2 viene calcolata in tempo reale (invece che pre-renderizzata). Lui e lei si muovono all'unisono, prima mano nella mano e poi allontanandosi dandosi le spalle. Poi si riavvicinano, si guardano negli occhi e cominciano un valzer...

sarebbe più che sufficiente alla bisogna.
Comunque, avendo discusso della cosa con un paio di sviluppatori presenti all'avvenimento, siamo venuti a sapere un'altra notizia interessante, e cioè che i primi titoli per PlayStation 2 saranno comunque realizzati sui normali **CD-ROM da 680 Mega** e che il controllo qualità Sony non consentirà a nessuno di produrre giochi da 4,7 Giga, a meno che il concept e la tipologia del gioco davvero non lo richiedano. Questo per evitare che si realizzino giochi 'pieni di fuffa'. Non male come idea: vedremo se Sony riuscirà in questo suo lodevole intento...
Sul versante **Compatibilità** la situazione non potrebbe essere migliore: il 100% dei giochi per PlayStation funzionerà anche sulla PlayStation 2, senza alcuna differenza rispetto alla prima console. Questo smentisce clamorosamente le indiscrezioni apparse su alcune delle nostre riviste concorrenti, che favoleggiavano di un *"miglioramento nella grafica e nella velocità di esecuzione dei giochi PlayStation quando inseriti nella PlayStation 2"*. A una nostra precisa domanda, ci è stato risposto che non è stata presa in considerazione l'opzione di miglioramento di grafica e velocità, sia perché avrebbe generato forti problemi di compatibilità (solo due giochi su 10 avrebbero funzionato), sia perché l'aumento della velocità di esecuzione dei giochi grazie alla nuova CPU ne avrebbe falsato totalmente la giocabilità *"rendendoli troppo veloci e perciò ingiocabili"*. Per non correre rischi di compatibilità, gli ingegneri della Sony hanno pensato bene di non correre rischi, realizzando ad hoc un chip contenente tutte le componenti della 'vecchia' PlayStation e utilizzando per le funzioni di I/O della nuova console la vecchia CPU della PlayStation, che verrà quindi riutilizzata in toto se verrà introdotto all'interno del lettore DVD un CD contenente per esempio **Tekken 3** oppure **V-Rally**.

ESTETICA DELLA CONSOLE

Sfortunatamente, ancora non se ne sa nulla. Uno sviluppatore europeo ipotizzava che al prossimo **E3** (a Los Angeles nel mese di Maggio) se ne potrà vedere un esemplare non funzionante, ma questa notizia non la prenderemmo per oro colato. Quello a cui invece possiamo credere è che (come ci ha rivelato il nostro amico giapponese) la PlayStation 2 in questo momento sia in realtà ancora a uno stadio di prototipo non definitivo, e per cui formata da un gran numero di schede provvisorie montate su uno chassis delle dimensioni di una grossa valigia da viaggio. Aspettatevi nei prossimi mesi un fiorire di ipotesi e di foto truccate provenienti da Internet...

ACCESSORI E JOYPAD

La PlayStation 2 possiederà una **porta USB** che permetterà ai giocatori di connettere senza limitazioni di numero sia tastiere (quelle per scrivere, non quelle musicali), che scanner, telecamere o fotocamere digitali e chi più ne ha più ne metta... Dal momento che esisterà la completa compatibilità coi giochi della console precedente, sarà possibile utilizzare ogni accessorio attualmente funzionante, sia pad, che **dual shock**, **pistole**, **volanti** e persino **PocketStation**. Per quanto riguarda i nuovi controller che verranno forniti direttamente con la nuova console, ci siamo trovati di fronte a un muro di gomma impenetrabile. Il buonsenso indicherebbe che i nuovi pad siano connessi alla porta USB per consentire un alto numero di connessioni (fino a 8) contemporanee. Così si potrebbero per esempio lasciare collegati contemporaneamente quattro pad, due pistole e altrettanti volanti, senza bisogno tutte le volte di attaccare e staccare gli accessori che ci servono al momento. Non sarebbe una cosa malvagia... Tenete comunque presente che, durante la presentazione giapponese, i tecnici della Sony stavano usando dei comunissimi pad Dual Shock. Del tutto inaspettata, poi, l'annuncio della presenza di uno **slot PCMCIA** nella nuova console. Questi slot sono uno standard nato sui computer portatili e permettono di inserire in un'unica fessura di volta in volta modem, schede di rete, espansioni di memoria, schede audio e roba di tutti i generi. Ipotesi fantasiose a parte (che ne direste di un Hard Disk da 20 o 30 Giga connesso alla console?), è probabile prevedere l'inserimento di un modem ad alta velocità per il gioco e la navigazione (unitamente a una tastiera e a un mouse connesse alla porta USB) in Internet. Mica male la prospettiva, no? Riferendoci alle Memory Card, dietro nostra richiesta ci è stato spiegato che nulla è ancora stato definito, ma che sarebbe ragionevole prevedere un incremento notevole nella quantità di memoria disponibile... Aspettiamoci quindi card da **100 blocchi** o giù di lì...

Sulla nuova Playstation 2 il real-time la fa da padrone: qui possiamo apprezzare uno splendido effetto tipo "metallo fuso" che ricorda moltissimo un effetto speciale presente in Terminator 2.





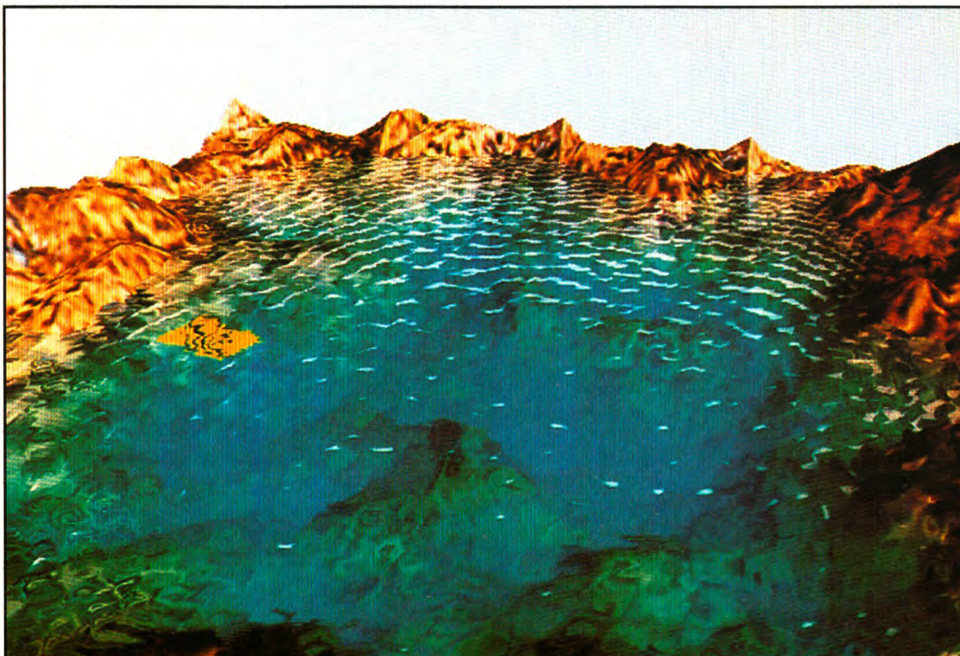
Questa immagine è tratta da un demo che lascia davvero senza fiato: prima la ragazza viene inquadrata da lontano, poi la telecamera le si avvicina fino a inquadrarla in primo piano. Mentre lei balla, le si muovono i capelli e gli orecchini (tutto in real time!)... finché lancia un bacio verso la telecamera strizzando l'occhio!

IL PREZZO

A entrambe le presentazioni, ogni alto papavero della Sony si è ben guardato dall'affrontare l'argomento prezzo. Soprattutto in occasione dell'incontro americano, abbiamo potuto assistere a veri e propri capolavori verbali degni di entrare nel Guinnes dei primati in tema di *"sbisciulamento-tra-un-argomento-e-l'altro-pur-di-non-rivelare-nulla"*. Le uniche informazioni al riguardo ci vengono da una poco attendibile testata giapponese (lo **Nihon Keizai Shimbun**), che pur di fare lo scoop del secolo aveva sparato a 96 colonne che la PlayStation 2 'secondo fonti ben informate' sarebbe costata **100.000 yen** (circa **980.000 lire**), per poi essere sbeffeggiata con ignominia (e con relativo harakiri dell'improvvido redattore responsabile del pezzo-bufala) quando costretta immediatamente dopo a rettificare *"che il prezzo della console deve ancora essere annunciato"*. Da parte nostra, da buoni giornalisti curiosi ci siamo mossi



Davvero impressionante anche la demo di Gran Turismo, rivista e corretta appositamente per far apprezzare le potenzialità della nuova console. Le auto sembrano vere, con effetti di luce che si riflettono sulle lucidissime carrozzerie delle automobili e con fondali iperdettagliati che scorrono a pazza velocità...



stupefacente. Se alcune demo hanno lasciato tutti stupefatti (un'anatra che giocava nell'acqua e un lago di montagna mostravano degli effetti di 'fisica acquatica' da sogno, mentre una splendida sequenza in tempo reale gestiva magistralmente le emozioni facciali tra un'avvenente ragazza e un vecchio saggio), altre (**Tekken 4**, **Final Fantasy VIII** e **Crash Bandicoot 3**) hanno entusiasmato oltre ogni limite la platea, facendo presagire per questa un successo che potrebbe definirsi galattico se l'umanità nel frattempo riuscisse a colonizzare qualche pianeta al di fuori del nostro sistema solare. La demo più bella a nostro avviso è stata quella di Tekken 4, che pur mostrando alcune fasi di combattimmento chiaramente estrapolate dal terzo episodio, pare proprio averci svelato la direzione verso cui la quarta puntata si sta muovendo. FF VIII ci ha poi impressionati mostrandoci la scena della sala da ballo in piena renderizzazione poligonale in tempo reale, quando sulla PlayStation questa scena è stata proposta (la versione giapponese di questo titolo è uscita davvero da pochissimo) completamente prerenderizzata.
Un ultimo accenno a Crash, la cui fuga causata da milioni di pinguini assatanati prelude ad altrettanti milioni di ore che sicuramente passeremo a giocare con prodotti uno più sbalorditivo degli altri.

LE CASE SVILUPPATRICI

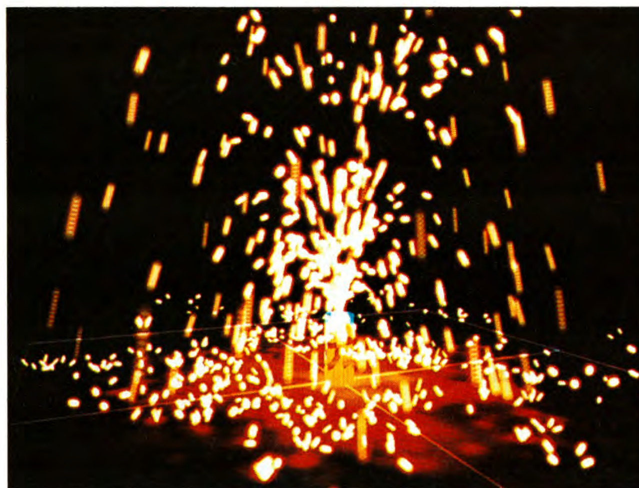
Terminiamo questo speciale con un veloce accenno alle case sviluppatrici che per prime paiono essere state selezionate dalla Sony per dimostrare le potenzialità della sua nuova console. Stiamo parlando di mostri sacri del calibro di **Konami**, **Namco**, **Squaresoft**, **Naughty Dog** e **Polyphony**. Avrete notato che si tratta tutte di società giapponesi. Pare proprio che la Sony le privilegerà in maniera sfacciata, affidando subito a loro e a una decina di altre case giapponesi la versione beta del proprio kit di sviluppo, e quindi centellinando la distribuzione della versione 1.0 definitiva dalla fine dell'estate in poi. Anche se questa mossa ufficialmente viene giustificata con la necessità di ottenere un alto grado di qualità nei giochi in produzione, la mossa pare agli osservatori più maligni un po' troppo sfacciata, dal momento che permetterebbe alle case nipponiche di acquisire (e poi probabilmente mantenere) un buon vantaggio nei confronti delle altre case sviluppatrici poste al di fuori del Giappone. E questa volta temo che non avremo una **Psygnosis** a tenere alta la bandiera europea in virtù di accordi privilegiati con il colosso giapponese.

▲ Uno splendido effetto di fisica dell'acqua fa risaltare in particolar modo questo laghetto di montagna.

per saperne qualcosa di più, e da un distributore noto per la sua capacità di previsione e per la sua serietà (e che ha chiesto di mantenere un rigoroso anonimato) abbiamo ottenuto l'indicazione che il prezzo dovrebbe essere sin dall'inizio molto aggressivo e non superare di molto le **500.000 lire**. Anche se non suffragata da prove, la stima pare comunque attendibile. Vedremo tra un anno se ci avremo azzeccato.

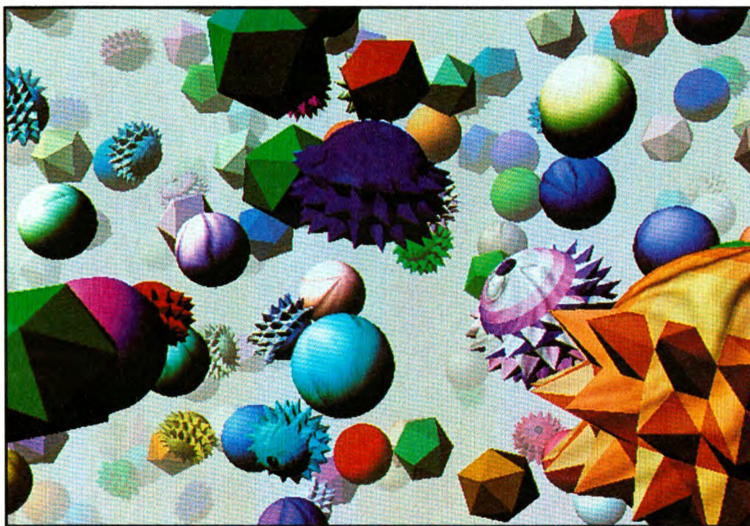
PESO POLITICO

Un aspetto che ha destato non poco shock nei nostri colleghi e amici giapponesi è stata l'apparizione nientepopodimeno che del presidente della Sony Corporation in persona, personaggio che viene onorato e idolatrato oltre ogni limite da ogni giapponese che si rispetti. Uno come lui è come Agnelli, Romiti, Berlusconi e Robi Baggio fusi in un'unica figura, che prima di questa fatidica presentazione non si era mai degnato di presenziare ad alcunchè vedesse presenti i rappresentanti della stampa, fatta eccezione naturalmente per l'assemblea annuale degli azionisti. Pare proprio quindi che i piani di dominio totale e globale da parte di Sony per quel che riguarda il mercato dei videogiochi siano di tale portata economica da poter persino far scomodare una delle persone più importanti e rispettate di tutto il Giappone. E se il buongiorno si vede dal mattino…



◀ Sempre tutto in tempo reale: questa volta tocca a un impressionante mare di scintille fare la sua bella figura.

▼ Decine e decine di oggetti volteggiano sullo schermo, ognuno dotato di forme e di materia proprie. La nuova console Sony è in grado di generare circa 20 milioni di poligoni filtrati, illuminati e texturizzati (cioè circa il doppio di una Voodoo 3!)



I GIOCHI

Eccoci infine al punto più importante: ma i giochi come sono? Sono, sono. E più di quanto ci aspettavamo potessero essere.
La decina di demo presentate sono davvero state in grado di lasciare senza fiato tutti i presenti, e se si pensa che nessuno degli sviluppatori aveva ricevuto il kit di sviluppo da più di dieci giorni, la cosa si fa ancora più

▼ La fisica dell'acqua e gli effetti delle trasparenze sono gestite agilmente da un hardware utrapotente come quello della Playstation2.









PROPRIO QUANDO

CREDI DI ESSERE

UN DIO NELLE CORSE,

ECCO CHE TI SCOPPIA

TUTTO IN FACCIA.

www.monacoracing.com

Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci, più simulazione… più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

“*La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro*”
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco



Disponibile su PC, PSX, N64. Presto su Dreamcast.



AUTOMOBILE CLUB DI MONACO



Distribuito da:

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it



Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Casa: **Ubi Soft**
Genere: **Simulazione di guida**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **da 1 a 3**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), link cable, volanti**

di Alessandro "Pitone" Seccafieno

Monaco GP2 Racing Simulation

A favore
- Divertentissimo (si lascia giocare molto bene)
- Opzioni di modifica delle vetture numerosi ma non superflui e ridondanti
- Linkabile fino a quattro giocatori

Contro
- Un po' lento nei caricamenti
- Grafica non ai massimi livelli
- Interfaccia un po' spoglia

Voce	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

Planet Voto 91

Sulle orme del successo ottenuto su PC, sbarca su PSX uno dei titoli più attesi nel campo della simulazione di gare di F1. Attualmente è l'unico titolo valido disponibile per provare l'ebbrezza della velocità sui veri circuiti della Formula 1

▼ *I sorpassi sono il cuore delle gare di Formula 1. In GP2 sono stati realizzati magistralmente.*

▲ *I lati della pista, se "calpestati", conducono a sicuri testacoda.*



I primi giorni di aprile, quindi in concomitanza con la Pasqua, esce questo attesissimo **Monaco GP 2 Racing Simulation**. Facendo leva sui buoni sentimenti che pervadono le famiglie in quel periodo, potreste riuscire a ottenere questo titolo come regalo! Nel momento in cui scrivo, **Eddie Irvine** ha conquistato il primo 'Ten Points' del campionato a Melbourne, Australia, la prima delle tappe che apre il campionato di Formula 1 di fine millennio; l'altro, il tedesco della Ferrari, ha già cominciato a fare i capricci. Dalla partenza in ultima fila al risultato finale, le cose cominciano già a mettersi male per lui: forse sarebbe meglio che si



mettesse a guidare la Multipla all'interno dei ristoranti… Polemiche a parte, vi dico subito che non troverete questa coppia all'interno del titolo, né tantomeno gli altri partecipanti al campionato. Infatti la **Ubi Soft** non ha acquistato le licenze dei nomi e delle scuderie per inserirli nel gioco; le uniche licenze sono quelle dei circuiti, molto più importanti dei nomi dei piloti,e quelle degli sponsor che si trovano lungo le piste: Bic, Bridgestone, Schweppes, C&B, Castrol, Tag Heuer… Quest'ultima, come saprete, è lo sponsor ufficiale dei cronometri di gara: sotto i tempi dei giri, come in televisione, troverete il loro monicker a riprova della grande cura nei particolari

BOX VISUALI

Ci sono cinque visuali che si possono utilizzare per correre su **Monaco GP2**. Queste si dividono in tre esterne, una delle quali, a mio avviso, superflua, e due interne. O meglio, una dall'interno dell'abitacolo con il contachilometri, il volante e l'indicatore di carburante in vista; l'altra montata più avanti, che mostra unicamente il muso e l'alettone. Una piccola polemica che sicuramente avrà creato scompiglio tra i giocatori di tutto il mondo è sicuramente quella che riguarda quale visuale utilizzare. Quante volte vi siete scontrati con i vostri amici perché qualcuno utilizzava un punto di vista esterno, a detta di tutti più semplice, mentre qualcun altro utilizzava la più difficoltosa ma gratificante soggettiva? Estendere il discorso per affrontarlo nella sua totalità richiederebbe troppo spazio; nelle dispute tenete presente i seguenti fattori.

- Non è assolutamente detto che chi utilizza un punto di vista esterno sia meno bravo di chi utilizza la soggettiva.

Immaginate questo discorso come se lo faceste con un amico, tenendo presente che potete applicarlo a tutti i giochi di guida, Wipeout 2097 compreso:

A: Sei un principiante! Non sai che si utilizza la soggettiva nei giochi di corse?! Così, con la visuale esterna, sono bravi tutti!

B: Sì, ma io giro su questo circuito in 1 e 44, con la visuale esterna. Tu in quanto giri con la soggettiva, che dici essere più difficile?

A: Beh..., in 1 e 56... ma è più difficile!

B: OK, allora prova a guidare con la visuale che utilizzo io, quella esterna. Se dici che è più facile, dovresti non solo battere il tuo stesso tempo, ma visto che sei più bravo, dovresti battere anche il mio.

.... Il giocatore A prova e, naturalmente, alla prima gara non riesce a stare sotto i 2 e 30....

B: Hai visto? Non è più facile, è solo diverso. Tu sei abituato a guidare in soggettiva, mentre io guido meglio con la visuale esterna. Ora: io, con la visuale a cui sono abituato, faccio degli ottimi tempi. Anche se li facessi tu in soggettiva, identici intendo, non riusciresti a farli con la visuale esterna. E sai perché? Perché non ci sei abituato! E' solo e unicamente questione di abitudine. Se così non fosse, sarebbe logico che con la visuale esterna (che reputi più semplice) tu riuscissi a fare tempi migliori. Ma non è così.

A: Forse hai ragione... ma... e per le marce, cosa mi dici?

B: E' vero, con il cambio automatico è molto più semplice: però il discorso è lo stesso. Se io sono abituato a guidare così, posso godere dei vantaggi di non dover pensare alle marce, ma all'inizio una macchina con il cambio automatico non riusciresti a guidarla neanche tu. Vero è che, se ti sei fatto le ossa con il cambio manuale, primo sei molto bravo e secondo, una volta che impari a usare l'automatico, mi lasci parecchio indietro!

A: Hai troppo raggione! Sei troppo il numero 1!...











Con la pressione del tasto Triangolo, possiamo vedere chi ci sta inseguendo.

adottata nella realizzazione di Monaco GP2.

LICENZA NEGATA... CHI SE NE FREGA

A proposito delle licenze, va fatta una precisazione: i nomi dei piloti sono completamente editabili, quindi, se proprio volete correre portando il nome del vostro pilota preferito, potete farlo. Per ogni scuderia, come nella realtà, ci sono due piloti con i nomi che ricalcano lontanamente quelli reali, più o meno come ha sempre fatto la serie ISS nei giochi di calcio. Qui abbiamo **Darin Mill**, **Diego Veniz**, **Juan Tesil** e **Jim Vanteeve**! Alcuni hanno mosso obiezioni a questo proposito, dicendo che una delle componenti fondamentali di un gioco di simulazione sono le vere macchine e i veri nomi coinvolti nel campionato. Non mi trovo d'accordo con questo punto di vista: dico una banalità se affermo che alla fine è il gioco che conta? I circuiti sono come quelli veri, con tutti i ponti e tutti gli sponsor dove dovrebbero essere; è questo quello che conta. I veri appassionati di Formula 1, oltre a ricordarsi dei colori delle macchine e dei piloti, certamente hanno più in testa la



E' sempre consigliabile frenare, piuttosto che uscire di strada: fa perdere meno tempo.

UN VOLANTE AD HOC

Su queste stesse pagine potete trovare la recensione del volante consigliato per **Monaco GP2**, il **Race 32/64** della **Guillemot**. A parte i pregi del volante stesso, indipendenti dal gioco, guidare in Monaco GP2 con questo attrezzo è un vero spasso, soprattutto per la caratteristica che consente di utilizzare due leve a lunga corsa sul retro del volante che simulano l'azione dei pedali. Assegnando a ognuna la propria funzione (io mi trovo bene con l'acceleratore sulla destra e il freno sulla leva di sinistra), ci si trova inizialmente spiazzati. Più che altro è colpa dell'abitudine dovuta a lunghe sessioni di gioco con altri prodotti che utilizzano i soliti tasti. Il vantaggio di avere delle leve al poso dei pedali o dei tasti stessi si rivela dopo alcune partite. Se all'inizio non vi trovate, non cestinate l'idea di abituarvici, perché potreste dare il meglio di voi stessi proprio con le leve.





MODIFICHE DI GARA

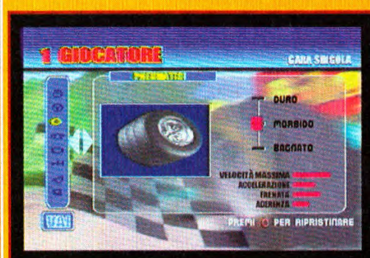
Prima di correre potrete modificare l'assetto della vostra vettura. Ci sono otto categorie di meccaniche che potete variare. La cosa interessante è che, in basso a destra, ci sono delle scale graduate che, in tempo reale, vi mostrano il variare delle performances dell'auto al variare di ogni parametro. Ricordate che, comunque, modificando certi parametri mettete in moto una reazione a catena che influenza anche altre caratteristiche che momentaneamente non state selezionando.



1. CARBURANTE
Si può variare il carico da 5 a 120 litri, modificando il peso e conseguentemente l'aderenza della macchina.



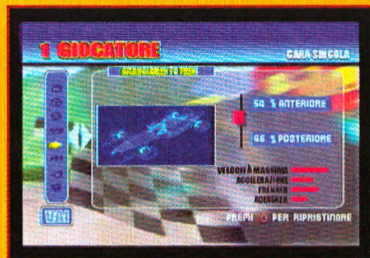
2. ANGOLTURA STERZATA
Si può variare l'angolatura da 0 a 25°.



3. PNEUMATICI
Possono essere duri, morbidi o da guida sul bagnato. I morbidi si consumano prima, ma hanno più aderenza, mentre i duri sono più durevoli ma meno aderenti.



4. ANGOLAZIONE DEGLI ALETTONI
Possono essere modificati nell'angolazione da 0 a 25°; modificano pesantemente l'aderenza del mezzo.



5. BILANCIAMENTO FRENI
Può essere spostato più sull'avantreno o sul retrotreno; modifica la traiettoria di deviazione nelle frenate brusche.



6. TRASMISSIONE
Stabilisce quando deve entrare la marcia successiva. Modificando il regime di una, limitate il range di entrata della successiva. Sono legate l'una all'altra, dalla prima alla sesta.



7. ALTEZZA SCOCCA
Può essere alta, media o bassa, modificando ulteriormente l'aderenza.



8. AMMORTIZZATORI
Ci sono quattro combinazioni di duro/morbido da poter applicare: la prima voce si riferisce all'avantreno, la seconda al retro.



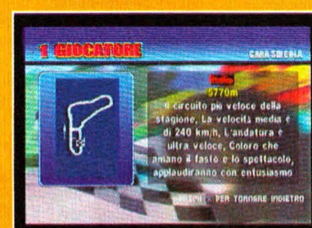
L'effetto bagnato è sempre affascinante: le auto accendono da sole il faro di segnalazione per distinguerle nella nube d'acqua.

forma dei tracciati, le curve e le chicanes, i punti dove è possibile sorpassare. Quindi, anche se i nomi, i colori e i piloti non sono quelli, perché lamentarsi? L'unico appunto che si può fare da questo punto di vista è la scelta dei colori assegnati a ogni macchina: personalmente non mi piacciono per niente, ma è una questione estetica. Gli abbinamenti dei colori a volte sono troppo tamarri, a volte banali... Ma stiamo ciurlando nel manico, visto che quella cromatica è una disputa minore, inutile se vogliamo rimanere coerenti con il discorso "... è il gioco che conta". E in questo caso conta molto.

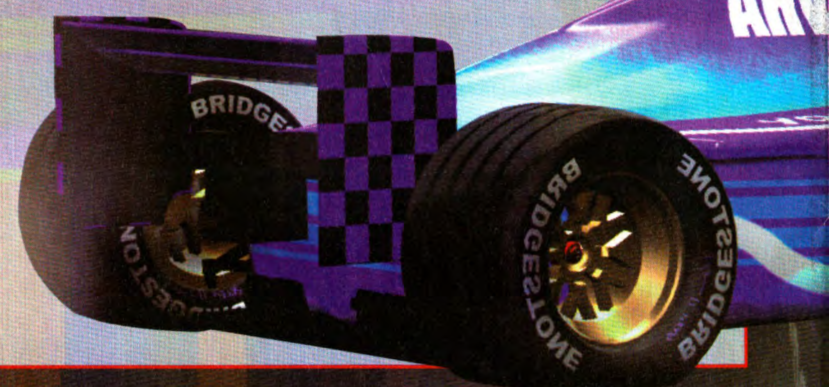
OVUNQUE, MA CON MGP2

Sviluppato a **Shangai**, Cina, **Monaco GP2** è stato sviluppato per quattro piattaforme: PSX, Nintendo 64, Dreamcast e PC. Il concetto alla base dello sviluppo è che il modello di guida deve essere il più 'user friendly' possibile; è politica della **Ubi Soft** creare dei giochi che riescano a essere accessibili a tutti fin dalle prime battute. Per questo motivo, il modello di guida della macchina non rispecchia fedelmente quello reale, mettendo il giocatore su una macchina che si gira alla prima accelerata brusca dopo la partenza. Più che il modello della corsa, è stato privilegiato lo spirito della corsa: sorpassi ai ai massimi livelli, il feeling della velocità, bordi della pista che sporcano le ruote... tutto quanto fa corsa, con un occhio particolare alla guidabilità della macchina. Ci sono alcune differenze di base sulle versioni per PSX e per PC: su quest'ultima piattaforma, grazie alla velocità della CPU e all'abbondanza di RAM, il modello di guida è potuto risultare molto più reale e fedele alla realtà. Su Nintendo 64, invece, ci sono più opzioni di controllo e di settaggio, nonché sette visuali disponibili contro le cinque (più che sufficienti) della PSX. La ragione per cui la versione Nintendo è più dettagliata e ricca di opzioni è semplicemente dovuta al fatto che c'è stato molto più tempo per svilupparla; il comportamento della macchina, comunque, è identico sulle due piattaforme.
In definitiva, non c'è nulla che manchi al gioco PSX per essere un grande gioco di F1. Si apre con un'introduzione di standard elevato, come è nella norma dei giochi PSX

INFOPISTA



Prima di scegliere il percorso, potete selezionarlo e, premendo il tasto Cerchio, visualizzare l'intero tracciato con tanto di commento a lato. Questo fornisce interessanti dati sulla pista come curve particolari, chicanes, punti di sorpasso....





▲ *Gli scontri con il guard rail, se sono attivati i danneggiamenti, deteriorano ben presto le gomme. Fate attenzione.*

dell'ultima generazione: frammenti convulsi di gara, sottolineati da una musica all'avanguardia e martellante, si inframezzano alla figura di un pilota che, dal buio, si dirige verso una sorgente di luce: più o meno come faceva **Armour King** nel suo filmato finale in **Tekken 2**.

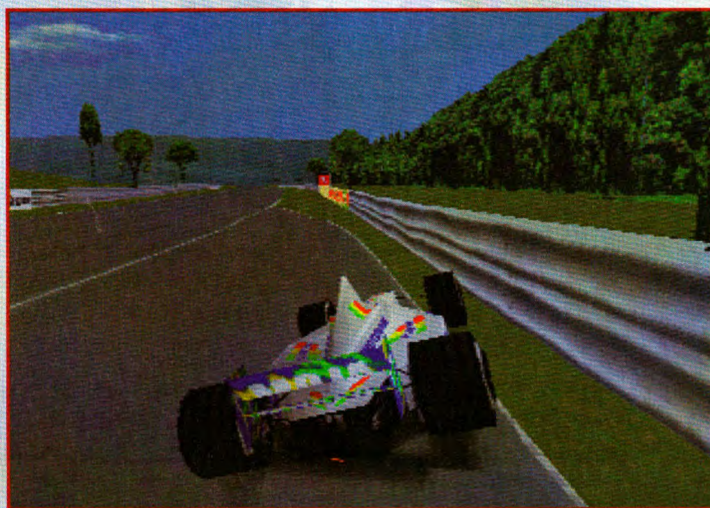
OPZIONI, MODIFICHE, SETTAGGI

Arrivati alla schermata principale, cominciamo a trovare diverse opzioni (previa la scelta della lingua, tra cui l'italiano). Prima di scegliere il numero di giocatori e le altre opzioni, si può fare un salto a modificare il nome della squadra e dei piloti, oltre a scegliere tra le venti livree di colori disponibili. Fatto questo, scegliamo la modalità a un giocatore: **arcade**, **gara singola**, **campionato** o **corsa a tempo**. In modalità arcade, come dice il nome, le opzioni di gara sono poche: si può modificare il contachilometri (chilometri o miglia) e il cambio. Nelle opzioni di controllo, comuni a tutte le modalità, si impostano i tasti ed eventuali device esterni come un volante. Il difetto di queste impostazioni è che esistono tre configurazioni di base e non se ne possono editare delle altre. Bisognerà quindi fare l'abitudine alla posizione dei tasti: sono per lo più posizionati nei modi classici, ma se c'è qualcuno che usa configurazioni strane, come qui a Villa Bojungles dove si tiene il freno su R1, bisognerà fare l'abitudine alle configurazioni di default. Si possono anche calibrare gli stick analogici e attivare le vibrazioni del controller o del volante, se le ha. Per owiare all'inconveniente dei tasti, comunque, usando il volante consigliato per questo gioco (**Race 32/64 Guillemont**, testato sulle pagine hardware di questo numero), potete tranquillamente riprogrammare i tasti.

PIT-STOP CON ASTUZIA

Controllate il box! Sia in gara singola, in time attack che in campionato, potete effettuare pesanti modifiche alla vettura e alle impostazioni di gioco. Nel circuito scelto potete scegliere il livello, le condizioni atmosferiche, il numero di concorrenti (quindici di default, ma si può arrivare fino a ventidue), le penalità e il numero di giri. Per quanto riguarda le impostazioni della macchina, ci sono altre due opzioni in gara singola, rispetto all'arcade, che prevedono l'assistenza ai freni e i tipi di guasti. Effettuate tutte le scelte, si passa al setup della macchina: ci sono otto caratteristiche che si possono modificare, tra cui il livello di carburante nell'auto, l'angolatura della sterzata, i pneumatici montati, l'angolazione degli alettoni e altro ancora. Controllate il box apposito per saperne di più.

▼ *La macchina si imbarca se urta il bordo della strada, ma non si ribalta.*



FINALMENTE SI CORRE!

Una volta sulla griglia di partenza, ammiriamo la telecamera che fa una carrellata su tutti i concorrenti, prima di piazzarsi dietro la nostra vettura. Ancora in grigia, provo le visuali e mi posiziono sull'unica con cui vale la pena giocare: quella in soggettiva. Non che le altre non siano belle, per carità, ma correre in un gioco di Formula 1 con un'altra visuale sarebbe un delitto! Sorprende subito la fluidità del gioco, dovuta a qualche concessione fatta alla grafica. D'altra parte, i programmatori stessi hanno affermato che hanno preferito usare qualche texture di meno per privilegiare il divertimento; è una politica aziendale come un'altra... Io l'appoggio in pieno: non sono un fanatico della grafica, anche se a volte, per rigore professionale, devo essere puntiglioso. Dopotutto, come già detto, se il gioco avvolge l'utente con il suo fascino, tanti orpelli risultano inutili: qui ci troviamo di fronte a un bel gioco, con grafica nella media standard (quindi elevata) per i giochi di ultima generazione. E' come fare un paragone tra **Resident Evil 2** e **Silent Hill**: il primo, denso di atmosfere horror e con grafica mozzafiato, giocava su quadri fissi prerenderizzati dove muovere il giocatore. Il secondo ha un ambiente creato in tempo reale, che scorre sempre e ha tonnellate di atmosfera nel quale perdere la propria anima: hanno dovuto fare qualche concessione alla grafica, ma il risultato è stato molto al di sopra delle più rosee aspettative.

GRAFICA SOPRA LA SUFFICIENZA

Analogamente, **Monaco GP2** non gode delle texture di **F1 97** (e tralascio il 98...), ma il risultato è più che soddisfacente. La macchina si lascia guidare che è un piacere (fondamentale in un gioco di corse) e si fa subito l'abitudine al modello di guida: la sua semplicità è la sua forza. Questo limita leggermente la longevità del gioco in quanto si padroneggia subito l'arte di guida, ma i numerosi circuiti a disposizione e l'innato senso insito in ogni giocatore di superare sempre se stesso (in termini di tempi di gara) consentono di godere a lungo del prodotto. **Monaco GP2** è un bellissimo gioco di corse automobilistiche che non vi lascerà l'amaro in bocca; i suoi numerosi pregi, l'interfaccia rapida e user friendly su tutti, lo pongono al vertice dei giochi di Formula 1. Se a questo aggiungete che la concorrenza è praticamente nulla (attendiamo con ansia Les Mans 24 Ore), il risultato è praticamente ovvio: da avere!

MULTIPLAYER, CHE FORTUNA!



Finalmente un altro gioco che sfrutta il mai abbastanza abusato cavo link: si può giocare in due sullo stesso schermo (split), in due con il cavo link, in tre (due i split su un televisore e, linkato, un terzo su un altro televisore) e in quattro, due split screen per televisore. Comodo e divertentissimo!



MODALITÀ DI GIOCO

MENU PRINCIPALE
1 GIOCATORE
MULTIPLAYER
MODIFICA I TEAM
PREMI TASTO START PER REGOLARE LO SCHERMO



Ci sono quattro modalità di gioco, ognuna con le sue caratteristiche.

ARCADE
Un classico da sala giochi, con le dinamiche di guida semplificate e una macchina virtualmente indistruttibile. Inizialmente sono liberi solo tre circuiti: vincendo su tutti e tre, si liberano i successivi.

GARA SINGOLA
Una gara con il modello di guida più complesso e con la possibilità di modificare i settaggi della macchina. Si può scegliere uno qualsiasi tra tutti i circuiti disponibili nel gioco. E' autoconclusiva.



CAMPIONATO
Si inizia un campionato che segue quello reale di Formula 1, facendovi correre su tutti i circuiti: scegliete il team, modificate la macchina a seconda di ogni circuito e salvate dopo ogni gara; vi impegnerà a lungo!

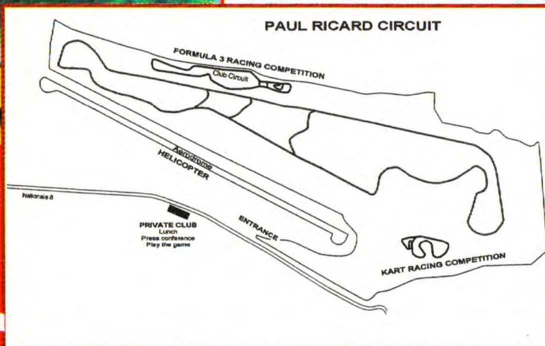
TIME ATTACK
Un classico dei giochi di guida: soli sul circuito, cercate di stabilire i tempi migliori.



MARSIGLIA EXPRESS

Per la presentazione a livello europeo di **Monaco GP2 Racing Simulation**, la **Ubi Soft** francese ha fatto le cose in grande. L'evento ha avuto luogo all'autodromo **Paul Ricard**, nel famoso comprensorio **Le Castellet** dove, fino a poco tempo fa, correvano le Formula 1; ora è adibito alle gare di moto e di Formula 3. Ma andiamo con ordine...

Il lunedì mattina mi ritrovo alla sede della Ubi Soft, a Milano, pronto per imbarcarmi in quest'avventura. L'accoglienza,



Il complesso di Le Castellet. La pista in alto é quella da F3, quella piccola é per i kart.

delle migliori come tradizione Ubi Soft, avviene con una ricca colazione a base di croissantes alla crema con la quale riesco a sporcare tutta la superficie del tavolo dove erano appoggiati con un solo morso, mettendomi subito in luce. Giungono alcuni giornalisti di settore di altre riviste, con i quali si forma subito un sodalizio alla notizia che la squadra italiana da noi composta dovrà gareggiare contro altri concorrenti di altri paesi europei. L'orgoglio patriottico, sempre di stampo calcistico, comunque, emerge d'improvviso e poco ci è mancato che si scatenassero dei cori da stadio. Il viaggio inizia e ci troviamo su un mini pullman da circa trenta persona, più che sufficienti per noi che eravamo la metà. Ironia della sorte, spediti ad assistere alla presentazione di un gioco ad alta velocità, ci troviamo su un mezzo che non supera gli ottanta all'ora! E' stato terrificante, una piaga d'Egitto durata OTTO ore, prima di giungere alla città costiera francese dove qualche tifoso rossonero già medita di attuare un attentato dinamitardo, memore di antichi rancori in ambito calcistico. Giunti all'hotel Palm Beach, subito si scatena un'inutile caccia alle bagnine con i costumi rossi; qualcuno ha frainteso nomi e luoghi facendo la figura del maniaco sessuale (... ero io). Dopo una breve sosta per rinfrescarsi (12 minuti cronometrati per: doccia, cambio d'abito, esame del frigo bar della stanza e ricerca della hall nel dedalo di corridoi alla Shining), ci aspetta il ristorante. Situato in una pittoresca caletta sul mare, veniamo accolti come dei marziani, data l'eterogenea e colorata provenienza di ognuno di noi. La caciara all'italiana prende subito il sopravvento su qualunque altro suono all'interno del locale: all'arrivo degli enormi piatti di pesce, scatta un applauso fragoroso di 30 minuti (con

Io sono quello nella macchina a sinistra! Mi stanno preparando per l'entrata in pista. Che emozione...



standing ovation). L'animale che c'è in me si è impadronito delle mie fauci, costringendomi (controvoglia) a divorare ogni cosa che si muovesse o che stesse ferma; il vino bianco ha fatto il resto. Mi ritrovo in un pub irlandese stracolmo di gente proveniente da tutto l'Europa e mi ricredo su tutto quello che ho detto di male sui Marsigliesi durante il viaggio. In particolare due, in stato di ebbrezza, mi offrono ripetuti giri di birra: quando scoprono che sono italiano di Milano, si leva il grido *"Unò a serò!!"*, riferendosi a dolorose cicatrici del passato calcistico rossonero. Quando dico che sono stato contento lo stesso per quei risultati, pensano che sia interista e a) mi offrono un altro giro; b) uno, il più invasato, cerca di convincermi che è il sosia di **Juri Djorkaeff**, autografandomi il braccio con una penna che non scrive (risultato: un tatuaggio sulla carne viva). Il ritorno in albergo è dei più dolci: mi assopisco in vasca da bagno memore che la stessa cosa, in Francia, fece **Jim Morrison**. Fatti i dovuti scongiuri, mi metto a letto. Il mattino dopo, occhiali da sole e aspirina sempre nel taschino, ci dirigiamo a Le Castellet dove, una volta giunti, il direttore della pista di kart ci fa un briefing sulla metodologia di guida di queste piccole trappole da pista. Giri di prova, qualificazioni, il vostro eroe preferito (io) si piazza bene nella griglia della batteria finale. Durante il penultimo giro sono in terza posizione, tallonato da un pilota di rally che era uscito di pista poco prima (altrimenti non l'avrei mai superato). I suoi attacchi sono frequenti, ma tengo la posizione: all'ultimo giro, il fattaccio. In posizione di vantaggio, stringo una curva, forse troppo, e le mie ruote si incrociano con quelle del mio inseguitore. Il kart si impenna, si ribalta e mi schiaccia sotto il suo peso: vedo che lui fa un testacoda e si rimette in pista. Mi rialzo, rigiro il mezzo, ci rimonto sopra e mi getto all'inseguimento. Purtroppo il danno è fatto e mi ritrovo ultimo. Mi consolo con il fatto che anche Ayrton avrebbe fatto così; d'altra parte ero riuscito a farlo anche da solo con i go kart del Luna Park dell'Idroscalo... Terminato il tutto e smessi gli abiti da kartisti, veniamo ricaricati sul pullman e portati al circolo privato del comprensorio dove sono montate una decina di PlayStation e altrettanti Nintendo 64. Dopo alcune sessioni di gioco, viene annunciato il pranzo dove mi distinguo per il mio fluente francese con inflessione milanese che non so parlare. Al caffè, un apposito tavolo accanto a un maxischermo viene occupato da cinque figuri che poi scopro essere i programmatori del gioco. Inizia la sessione di domande da parte degli oltre duecento giornalisti provenienti da tutta Europa. Terminata la maxi intervista, possiamo tornare a giocare, organizzando sfide a livello europeo; l'impeto italiano mi costringe a sfidare chiunque non parli la mia lingua, spesso con risultati disastrosi. Quando tutti sono fuori in cortile aspettando di fare un giro in elicottero (che io ho fatto prima degli altri perché sono molto più bello), prendo possesso della sala e faccio montare al tecnico la PlayStation sul maxischermo dove prima giravano dei demo in loop. Grazie al mio francese, il ragazzo mi porta le teste di sette caprioli, quattro Golia e un panettone. Quando riesco a giocare, mi si aprono i cieli: solo, con un maxischermo da Piazza Duomo durante la finale di Coppa, con un gioco iperveloce! Il massimo! Mi si avvicina un ragazzo che prontamente sfido in split screen (tanto è grande, lo schermo!); nella foga non mi sono avveduto che era uno dei programmatori del gioco che, alle prime due curve, mi ha già dato un distacco di 2 giorni, 3 ore, 56 minuti, 7 secondi e 4 gradi centigradi. Digerito il tutto, anche grazie al giro in elicottero, ci dirigiamo verso la pista da Formula 3 dove mi mettono, previo briefing, seduto su una Peugeot 306 alleggerita per i rally accanto a un istruttore che, con calma serafica, affronta le curve del circuito a 110 all'ora, controsterzando come un ossesso. E' per farmi vedere le traiettorie, dice lui... In seguito mi mettono alla guida di uno di questi gioielli, e l'istruttore sulla macchina davanti a me mi dice: "Stammi dietro". Non doveva dirlo. Io l'ho fatto, ma andava troppo lento per i miei gusti. I giri in 306 servivano per il gran finale: ci fanno salire a

Ignaro delle conseguenze, mi appresto felice a partire per la finale della gara di kart.

bordo di VERE MACCHINE DA FORMULA 3 con 400 e rotti cavalli di potenza e ci mettono sul circuito. La sensazione è indescrivibile a parole; la cosa che ricordo meglio è come la macchina fosse incollata alla strada. Dove prima avevo scodato con la 306, mi ritrovavo sbattuto da una parte all'altra dello strettissimo abitacolo a opera della forza G. Unico; anzi, come direbbe Homer, mitico! Il campioncino che aveva trionfato sui kart, comunque, fa lo spiritoso una volta di troppo e riesce a uscire di strada facendo uno spettacolare testacoda. Il risultato sono un braccio del retrotreno piegato, un pezzo di scocca spaccato e tanti insulti da parte di tutti. Ci rimettiamo in marcia col triste presagio di un altro viaggio millenario a bordo di un macinino da ottanta all'ora. Ho chiesto di farmelo guidare, ma non si sono fidati... Lungo il viaggio di ritorno la cena è al sacco, cioè abbiamo saccheggiato selvaggiamente un autogrill francese della costa. In notturna, salutati dai lampioni e dalle signorine che li sorreggono, rientriamo nella grande mela, soddisfatti delle nostre malefatte in terra di Francia: d'altra parte se lo meritavano. Ci hanno eliminato ai quarti quest'estate, ricordate?



Io sono quello cerchiato in rosso. Alla mia sinistra avrete sicuramente riconosciuto "orso" Fassina.

Casa: **Azione/Avventura**
Genere: **Konami**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1 per il gioco e 1 per la sezione addestramento**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

Metal Gear Solid

Planet Voto 95

A favore
- Atmosfera di tensione mozzafiato
- Gameplay innovativo e affascinante
- Trama degna dei migliori film di spionaggio

Contro
- Un po' corto rispetto alla media, anche se giocabile più volte
- Doppiaggio in italiano non all'altezza di quello originale (e meno male che siamo in Italia...)
- Metodo di controllo ostico nelle prime fasi di gioco

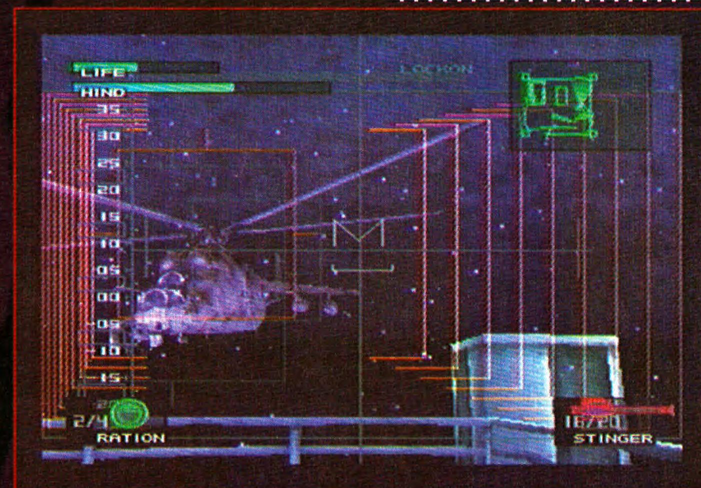


Il gioco che segna la chiave di volta del millennio per la PlayStation: l'esperienza definitiva nel campo dei videogiochi casalinghi, il vero gioco/film interattivo. Due CD completamente in italiano che vi terranno incollati allo schermo. Sempre per troppo poco tempo...



Ed eccoci a parlare del tanto atteso **Metal Gear Solid**, da qui in poi MGS per gli amici. Ricordo il battage pubblicitario che ha preceduto ogni "titolone" del passato: in particolare **Resident Evil 2** e **Tomb Raider II** e **III**, hanno infestato (chi in maniera positiva, senza esagerare e con stile, e chi in maniera grossolana e massiccia fino alla noia) televisione, stampa e rete diversi mesi prima della loro uscita. Tenendo conto che da noi in Italia si risente di un riflesso quasi immediato dell'eco d'oltreoceano (sia a occidente che a oriente), arriviamo al punto in cui è arrivato **MGS**, cioè l'esaltazione della totalità del pubblico per un gioco che ancora doveva essere tradotto in italiano. Chiunque ha potuto godere dei lussi di questo gioco molto tempo prima della data di uscita (prima metà di marzo); bastava una buona conoscenza della lingua inglese e qualche conoscenza nel campo dell'import (e, ahimè, nel campo della pirateria...). Essendo la meccanica del gioco strettamente legata alla trama e, di conseguenza, ai dialoghi, chi non ha padronanza dell'inglese è stato tagliato fuori. Fino a oggi. Il lungo processo di localizzazione ha richiesto tempo e fatica, per non parlare degli inconvenienti sulla consegna delle copie alla stampa specializzata... Polemiche a parte, siamo finalmente riusciti ad avere, in chiusura di giornale, una copia originale del gioco (impacchettata, pronta per la vendita: e ditemi voi se è possibile che ciò avvenga nei rapporti tra localizzatori e stampa!). Aprendo la confezione rimango stupito dalla presenza di un demo di **Silent Hill**, recensito in versione NTSC su queste pagine. L'occhiata al box è imperativa!

Il primo scontro con Liquid Snake. Unica arma: un lanciamissili Stinger.



UNA GRANDE TRAMA...

Oramai avrete letto di tutto su questo MGS: storia, trama, addirittura avrete letto i finali, curiosi che non siete altro! Se qualcuno lo ha fatto veramente, sappia che si è evirato metà del divertimento. Sì, perché MGS, come in altri titoli dove la trama gioca un ruolo fondamentale (Resident Evil 1 e 2 e Silent Hill su tutti), trae metà del divertimento dalla suspanse; la trama si infittisce a ogni passaggio, tutto si fa più nebuloso col procedere, invece che chiarificarsi. Come in un grande film di azione o di spionaggio, come in un grande libro giallo, tutto ruota attorno a uno o più eventi passati che influenzano le azioni presenti. Troviamo il protagonista, **Solid Snake**, alle prese con dei terroristi. Ma fino alla fine non sappiamo realmente chi sono, cosa

LOCALIZZAZIONE

Uno dei motivi principali del ritardo di MGS sugli scaffali è stata la lunga opera di traduzione. La realizzazione, che si avvicina molto a quelle di livello televisivo, hanno richiesto il contributo di dodici attori che hanno dovuto leggere e recitare un copione di ben **1200 pagine**. Le registrazioni sono avvenute nei celebri **Abbey Road Studios** di Londra, studi resi celebri dai Beatles e tutt'ora in uso da parte di celebrità come Sting. Si è lavorato ininterrottamente dal 28 agosto al 10 settembre, tutti i giorni, registrando in tempo reale e sincronizzando i dialoghi con i numerosi filmati del gioco. E questi sono i dati di fatto. Ora, se mi posso permettere, dico la mia. Tralasciando l'innegabile valore dell'opera di traduzione che ha permesso a tutti i giocatori italiani di godere di un simile capolavoro, il risultato non mi ha soddisfatto. Intendiamoci, tutto è stato realizzato con il massimo della cura: eco, riverberi, effetti vocali tipo radio e voci computerizzate... tutto alla perfezione. Però c'è qualcosa che non torna. Sarà perché ho goduto (nel vero senso della parola) della versione americana, sarà perché mi aspettavo effettivamente un doppiaggio all'altezza di quelli cinematografici standard che si fanno in Italia (al vertice delle classifiche dei doppiatori in tutto il mondo), ma io non sono per niente contento. A cominciare dalle singole voci. A parte un paio, quella di **Mei Ling** e quella di **Kenneth Baker**, le altre mi sembrano assolutamente non appropriate ai personaggi; ma anche le due citate soffrono della famosa "sindrome di Gassman", risultano cioè troppo impostate, troppo... fuori contesto. Sembra, e non è escluso che sia così, che siano lette pari pari da un copione senza molto coinvolgimento. I dialoghi non si sovrappongono mai: l'audio in presa diretta, tecnica da sempre utilizzata da Salvatores nei suoi film, consente una sovrapposizione dei dialoghi, soprattutto nelle fasi concitate, che rende il tutto molto più reale. La sindrome di cui accennavo rende inoltre i discorsi molto innaturali: non c'è molto pathos né nei monologhi ma soprattutto nei dialoghi. Ripeto, potrebbe essere una percezione dovuta al lungo tempo passato giocando a quella americana, ma se solo voi la sentiste... ma voi l'avete sentita! Voglio dire, ci avete giocato perché non siete riusciti ad aspettare la versione italiana e senz'altro un po' di inglese lo masticate. E allora ditemi: posto che abbiate ascoltato anche questa versione, c'è paragone? Io sarò anche un maniaco dell'americano parlato, soprattutto a denti stretti, quasi slang; sarò anche un maniaco delle voci profonde, ma il mitico "Colonel, this is Snake!" non ha paragoni! Neanche il doppiatore di **Jena Plissken** di **"1997 Fuga da New York"** riuscirebbe a imitarlo. No, forse lui... Ecco, quello che mi aspettavo era una cosa alla Jena: timbro profondo ma non sforzato. E soprattutto, senza una leggerissima cadenza romana di fondo! Intendiamoci, non parla ciociaro, ma mi sembra di percepire una lontanissima influenza... come del resto quella partenopea o giù di lì che caratterizza **Sniper Wolf**. Lo scandalo però, e il signor Angelo Cola mi perdoni, è **Roy Campbell**! E' un incrocio tra un venditore di auto usate, un flipper parlante e il nipote minore e derelitto di Gassman (non assomiglia neanche lontanamente al mostro sacro dell'arte recitativa italiana, ma cerca di impostarsi senza motivo suscitando LA MIA ilarità). I discorsi di Campbell mi ricordano molto quelli di **Prisoner of Ice** della Infogrames, reale scandalo di giochi per PC in fase di doppiaggio, e l'odiosa voce computerizzata di **G Police**, reale scandalo eccetera eccetera per quello che riguarda la PSX. Ripeto, parlo di mie percezioni del tutto personali: come referenze ho solo una decennale esperienza di cantante, un'altrettanto lunga esperienza di fonico studio e live, un interesse radicato per i doppiaggi cinematografici e una voce che più volte mi è stato chiesto di prestare per servizi telefonici erotici, tutto qui... Forse non basta a competere con la reale professione degli attori che hanno svolto il lavoro (e con i quali mi scuso, ma se mi viene chiesto un parere...); mi rimane il dubbio che forse neanche altri, anche più in gamba, avrebbero potuto realizzare un lavoro al pari del doppiaggio americano. Pazienza, è ancora America 1 - Italia 0.



ATTORI

Solid Snake – Donald Anderson: Alessandro Ricci
Revolver Ocelot – Vulcan Raven – soldato – MG1: Giancarlo Ciccone
Kenneth Baker – Jim Houseman: Luigi Chiappini
Ninja – Gola Profonda – Otacon – Grey Fox: Massimo Marinoni
Liquid Snake – Master Miller – soldato – MG2 – J. Sasaki: Andrea Piovan
Nastasha – Computer: Benedetta Ferraro
Roy Campbell: Angelo Cola
Psycho Mantis: Ciro Carraro
Meryl Silversburg: Ilaria D'èlia
Sniper Wolf: Luciana Izzi
Dott.ssa Naomi Hunter: Jessica Juffrè
Mei Ling: Laura Farina

vogliono e chi è coinvolto nella faccenda. I tasselli del puzzle, sapientemente dosati lungo tutto il corso del gioco, vengono messi sul tavolo, pronti a essere incastrati: ma non combaciano! E mentre il giocatore cerca di capirci qualcosa, deve fare i conti con un esercito di nemici che lo cerca, lo bracca, o semplicemente aspetta. Il fondamento su cui si basa MGS è una delle più recenti innovazioni nel campo dei videogiochi: **l'invisibilità**, o meglio, la furtività. Il termine inglese, stealth, rende molto più l'idea, oltre a essere più fico da dire (anche se pochi sanno come si pronuncia...); l'idea è partita tanti anni fa e si basava su un concetto nuovo: sparare a raffica su qualunque cosa si muova, non basta per fare un grande videogioco. Bisogna essere cauti, furtivi, silenziosi: invisibili, in pratica.



▲ *Il momento ideale per colpire qualcuno: quando è solo con se stesso.*

UN PO' DI STORIA

L'idea, rivoluzionaria per i tempi, diede origine nel 1985 a **Metal Gear**, che fece la sua comparsa sul personal computer MSX 2. Il gioco, ideato da **Hideo Kojima**, riscosse molto successo grazie alla grafica innovativa (per i tempi) e al fatto che l'invisibilità era la chiave del gioco. Nel 1987 uscì negli Stati Uniti la versione Nintendo per NES; Hideo Kojima tutt'oggi si estranea dall'opera di localizzazione (forse non gli era piaciuta...). Nel 1990 esce il secondo episodio: **Metal Gear 2: Solid Snake** sempre su MSX 2; il gioco viene pubblicato solo in Giappone. Nello stesso anno esce il secondo capitolo anche per NES. Ma stavolta non è neanche sviluppato da Kojima: viene commercializzato insieme a **Super C**, un seguito di Contra. Entrambi hanno un buon successo: il gioco Konami, nonostante una grafica più aggiornata rispetto al predecessore, non riesce però a catturare l'attenzione del pubblico a cui non piace il nuovo metodo di scorrimento del gioco e che trova povera la trama di fondo. Gli preferiscono, e qui si ragiona in termini di vendita, Super C a causa del suo più celere metodo di apprendimento e dell'azione più concitata. Passano gli anni, e la Konami si afferma sempre più nell'ambito dei videogiochi grazie a titoli come Castelvania, ISS Pro e la serie Contra. I lavori su MGS iniziano nel 1994, quando Hideo Kojima comincia a sviluppare il



◄ *Lungo la scalinata della torre di controllo è tutto molto buio. Meglio usare il visore.*

PREMIUM PACK

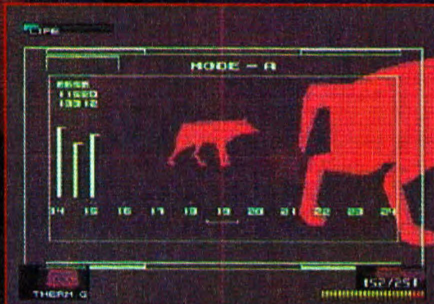
Il 4 settembre 1998 viene data ai nipponici la possibilità di comprare il gioco sotto forma di lussurioso Premium Pack. A ottobre l'America si indigna perché non può godere dello stesso beneficio. La rete (WWW) si infittisce di minacce di morte truculente e c'è anche chi sottoscrive petizioni da presentare alla Konami americana per poter avere anche loro la giusta fetta di succulenti gadget. E' notizia dell'ultima ora che anche in Italia (e penso a questo punto anche in America) è disponibile questa leccornia. Ma cosa contiene? Per l'esattezza contiene delle piastrine militari, una maglietta di MGS esclusivamente disegnata per il



suddetto Pack, un cd musicale (sembra che in America il brano di chiusura abbia fatto furore e sia addirittura in classifica...), adesivi di vari e tamarri colori, la guida ufficiale del gioco e.. dimentico qualcosa? Ah, il gioco stesso! Ovviamente in edizione limitata! Le notizie che ho al momento della stesura dell'articolo (metà marzo), mi danno il pack quotato su L. 199.900. Ma non venite a cercarmi se non è così. Vi prometto che sul prossimo numero vi farò avere notizie più precise.

progetto. Questo lo porta a visitare gli Stati Uniti per impratichirsi nell'uso delle armi; infatti in Giappone è vietatissimo possederne una. Assiste a sessioni di addestramento di alcuni corpi speciali e di reparti della polizia; frequenta poligoni di tiro e studia a fondo non solo le armi da fuoco, ma anche tutto l'arsenale bellico che verrà inserito all'interno del gioco: carri armati, elicotteri, cingolati... Arriva l'anno di grazia 1997 dove, all'E3, viene annunciato il seguito di Metal Gear, sviluppato stavolta per Sony PlayStation. Viene mostrato un filmato che lascia tutto il pubblico di stucco. E la gente comincia a parlare. Continua a parlare man mano che la Konami fa sapientemente "trapelare" notizie su questo sequel, creando un alone di attesa e di mistero. Nello stesso anno avviene la traduzione dal giapponese all'inglese a opera di **Maarten ter Huurne**, sconosciuto figuro che deve aver sudato diverse canottiere per fare tutto il lavoro! Sempre maggiori

Il visore a infrarossi sostituisce spesso le funzioni del visore notturno e del mine detector.



informazioni vengono rilasciate a proposito del gioco; i giornali cominciano a pompare l'evento come mai prima e i giocatori giapponesi possono provare il gioco nell'estate del 1998 al Tokyo Game Show. Nello stesso anno, anche gli americani che intervengono all'E3 di Atlanta hanno la fortuna di poter provare una demo del gioco che, tra l'altro, vince anche il titolo come miglior gioco dell'expo. Viene annunciata l'uscita per l'autunno 1998; il 4 settembre esce in Giappone **Metal Gear Solid** in due formati: il gioco singolo e il premium pack che contiene un sacco di gadget e tutti quei generi di lussuria che tanto fanno sbavare i giocatori. Il 22 ottobre dello stesso anno viene commercializzata la versione americana senza premium pack, cosa che fa molto arrabbiare la popolazione di videogiocatori americana. Nasce una nuova razza di adoratori: i fan di Metal Gear Solid.

La versione americana del gioco contiene, a detta della stessa Konami, differenti elementi tra cui, ovviamente, il testo e il parlato, completamente in inglese. Da notare che la versione americana contiene quattro livelli di difficoltà: **easy**, **normal**, **hard** ed **extreme**. Per farsi un idea, la modalità easy americana corrisponde a quella hard giapponese! La versione PAL è comunque da considerarsi analoga a

BUONE VIBRAZIONI

Durante lo sviluppo di MGS, tra le tante persone che componevano il team, una in particolare ha svolto uno stupendo lavoro, ovvero "l'omino delle vibrazioni". Questo martello pneumatico vivente ha passato tutto il tempo necessario allo sviluppo del gioco dedicandosi solamente allo studio delle vibrazioni del joypad: quando inserirle, con che intensità... Insomma, il lavoro di questo mito è impagabile, prova ne sono i risultati. Il joypad vibra in molti frangenti, alcuni dei quali non posso rivelarvi. Accontentatevi di quelli qui di seguito.

1. In ascensore. Alla partenza del montacarichi si comincia a



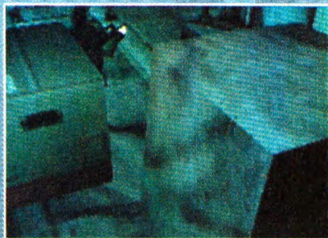
vibrare. Diminuisce l'intensità durante la corsa, ma all'arresto uno scossone più forte fa vibrare il joypad.

2. Nei pressi dell'elicottero: forse l'effetto più riuscito insieme a quello del fucile (vedi di seguito). Mentre sostiamo nei pressi



dell'elicottero, le vibrazioni sono leggere. Man mano che sale il regime dei giri, si fanno più forti. Al decollo siamo quasi al top, che arriva poco dopo quando l'elicottero ci sorvola. Stupendo!

3. Sul camion. Mentre usiamo un pratico travestimento da scatola (?!?), il motore del cingolato si



mette in moto e il joypad vibra; durante la corsa ha un moto più leggero ma costante, che si accentua allo spegnimento del motore.

4. Durante la tortura. Ovviamente, sottoposti a

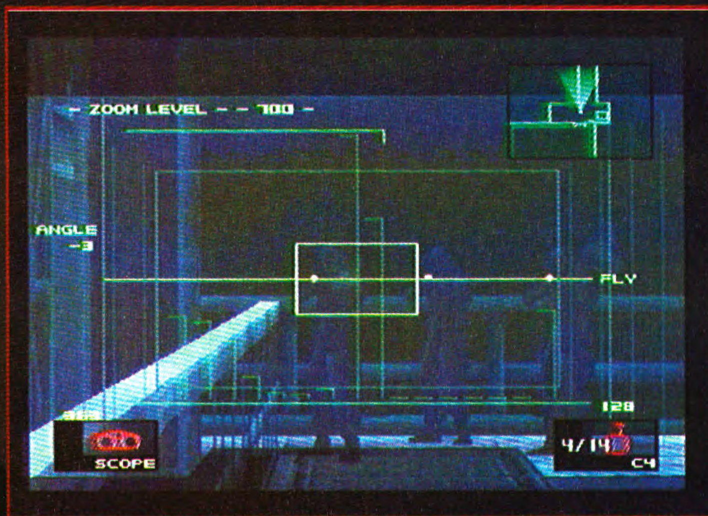


elettroshock, non possiamo far altro che osservare mentre il joypad salta per tutta la stanza! Veramente violento!

5. Fucile di precisione. Altro capolavoro. Impugnando quest'arma entriamo direttamente in modalità soggettiva e osserviamo tutto attraverso il mirino. Ma tra il freddo, la tensione e l'agitazione, è naturale che la mira venga falsata. Infatti il



joypad è preda di sussulti sincronizzati al battito del cuore di Snake. Alle grandi distanze a cui dobbiamo colpire, simili sussulti si trasformano in metri di deviazione del proiettile. Come fare? Ingoiando un Diazepam, calmante realmente esistente (e molto potente!) che rallenta i battiti cardiaci (e del joypad) consentendo di mirare con maggior cura.



A sbarrare la strada tra la torre A e la torre B ci sono tre soldati. Prima di muovere un passo, estraete il PSG-1. Servono tre colpi a testa per eliminarli.



Le telecamere possono essere aggirate appiattendosi sul muro sul quale sono montate.



Nella modalità VR Training dovete superare dieci livelli in tutte e quattro le modalità di training.

quella americana. Inoltre, a tutt'oggi, la Konami non ha intenzione di mettere in commercio il gioco su altre piattaforme. A causa della confusione generata dai titoli usciti precedentemente, si è creata un po' di confusione attorno agli effettivi ruoli dei personaggi nelle varie edizioni della saga Metal Gear. Non volendo annoiarvi, vi rimando ai siti dedicati a questi giochi che sono veramente numerosi e più informati di me. Sappiate solo che, come da recente tradizione, in MGS esistono due finali possibili: in uno **Meryl** sopravvive, nell'altro no. Dipende se decidete di arrendervi alle torture di **Revolver Ocelot**: nel caso vi arrendiate, Meryl morirà alla fine del gioco, mentre se resistete sopravviverà. A causa della sua presenza in **Policenauts**, dobbiamo dedurre che il finale "giusto" sia il primo, dove Meryl sopravvive. Si tratta di un gioco ambientato nel 2040, quando Meryl dovrebbe avere quindi 48 anni. Chissà se si è mantenuta "in forme"...

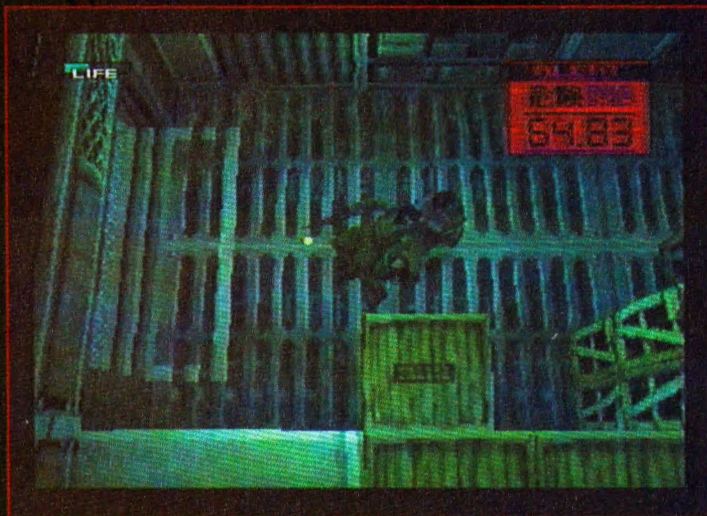
SI INIZIA...

Benché la trama sia già di dominio pubblico, è utile tirare le somme e capire perché Solid Snake si trovi dove ora si trova. A parte il fatto che con un nome del genere uno si dovrebbe aspettare tutto questo se non di peggio, il nostro Snake viene "prelevato" dalla sua abitazione in Alaska dove conduceva una tranquilla vita da musher (il conducente delle slitte trainate da cani husky). Imbarcato su un sottomarino nucleare, viene informato che un gruppo di terroristi ha preso possesso di una base nucleare situata sull'isola di Shadow Moses nell'arcipelago delle Isole Fox, Alaska. Questo gruppo è formato da soldati dell'unità denominata **Next Generation Special Forces** e da ex membri dell'unità Fox Hound, della quale faceva lui stesso parte prima del suo prematuro ritiro per cause di salute. Tutti questi soldati sono stati sottoposti a una terapia genetica che li ha rafforzati nello spirito e nel corpo; tale terapia è stata sviluppata dal Governo americano nella persona del **Dottor Clark**, morto per cause misteriose in un'esplosione nel suo laboratorio, e portati avanti dalla graziosa dottoressa **Naomi Hunter**, anch'essa presente al briefing a cui Snake viene sottoposto. La stessa Naomi pratica un'iniezione a Snake, facendogli assumere diverse sostanze che lo aiuteranno nel corso della missione: nanoidi, peptidi, nootropi e benzedrina. E poi dicono di non accettare caramelle dagli sconosciuti perché ci può essere la droga dentro! Tutte queste sostanze aiuteranno Snake a sopportare il freddo artico nel quale dovrà agire e alimenteranno il **CODEC** e il radar **Soliton**, due meccanismi che saranno di uso frequente durante la missione. Inoltre viene fuori che nella base, al momento della rivolta, era presente **Meryl Silversburg**, la nipote del Colonnello **Roy Campbell**, ex comandante di snake ai tempi della Fox Hound, ora in ritiro e richiamato in servizio in qualità di intermediario tra il governo e Snake durante lo svolgimento della missione.

I terroristi minacciano di lanciare un ordigno nucleare se non verranno accolte le loro richieste entro ventiquattr'ore: un miliardo di dollari e i resti di **Big Boss**, formidabile soldato e comandante sul campo della Fox Hound in tempi passati. I suoi resti servono per essere usati nella terapia genetica avviata autonomamente dai rivoltosi stessi per creare una nuova specie di soldati. Infatti, tramite questo trattamento, è possibile instillare i geni responsabili della

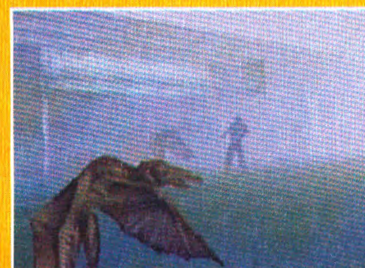
Gli effetti luce, come altre decine di particolari, sono stati mutuati da Wipeout.





Potete afferrare il collo di un soldato e spezzarglielo premendo ripetutamente Cerchio, oppure potete trascinarlo e usarlo come scudo.

DEMO DI SILENT HILL



Questo è un avvertimento: nella confezione PAL di MGS troverete un demo di Silent Hill, entusiasticamente recensito su queste pagine. Bene, il demo mostra una frazione di gioco avanzata, quando molta della tensione è già stata creata. Oltre a non comunicare il reale feeling di terrore che vi pervaderà quando sarete arrivati a quel punto per gradi, mostra anche dei nemici che così, a prima vista, potrebbero non terrorizzarvi, visto quello a cui siete abituati. Se però capite chi sono e perché sono lì, e lo potete fare solo giocando dall'inizio, allora il discorso cambia. A mio avviso è stato un gravissimo errore inserire una demo del genere. Vi prego, cercate di resistere, tanto è in inglese anche quella... Se proprio non ce la fate, comprate il gioco intero (originale, mi raccomando); vi finite MGS e poi attaccate Silent Hill. Qualsiasi cosa facciate, vi prego, non tenete in considerazione la demo perché vi rovinereste tutto l'inizio di un altro stupendo gioco Konami. Abbiate pazienza.

creazione del soldato perfetto nei soggetti che vengono sottoposti a trattamento, rendendo soldati perfetti loro stessi. L'unico in grado di svolgere questa missione è proprio Solid Snake, che rimane sbigottito quando scopre che a capo dei rivoltosi c'è **Liquid Snake**, un suo omonimo anch'esso trattato geneticamente. L'obiettivo è duplice: salvare due importanti ostaggi presenti nella base durante la rivolta e verificare le effettive potenzialità di lancio dei terroristi. Nel caso la minaccia nucleare si rivelasse attuabile, neutralizzarla.

Il metodo di infiltrazione è assai strano: a causa delle forti contromisure difensive della base e di una tormenta in corso, non è possibile paracadutare Snake direttamente nella base: verrà invece infilato in un siluro senza propulsione autonoma e lanciato verso la base. A poche miglia di distanza, grazie all'iniezione e a una tuta termica di nuova generazione, nuoterà nelle gelide acque del Polo fino a raggiungere la base. Da lì in poi dovrà cavarsela da solo. Le cose cominciano a puzzare fin da subito; strani avvenimenti prendono luogo durante il suo circospetto girovagare per la base e nuovi elementi si aggiungono a quelli già noti. La storia prende ulteriori pieghe durante i frequenti colloqui di Snake con la base tramite il CODEC, un sistema di comunicazione impiantato nel suo orecchio e studiato dalla graziosa **Mei Ling**, studentessa americano/cinese che assiste all'operazione.

ORA TOCCA A VOI!

Purtroppo non posso dirvi niente di più: come già annunciato, la trama è una componente fondamentale del gioco e le numerose sue pieghe rappresentano altrettanti colpi di scena che sarebbe un delitto anticipare. E' come se, in un attacco di cattiveria feroce, di rabbia incontrollata, andaste a raccontare a un povero ignaro chi è **Kaiser Soze**, il misterioso criminale protagonista oscuro de "I Soliti Sospetti". Immaginate niente di più crudele? Parlando dell'architettura del gioco, invece, posso rivelarvi altre gustose notizie. Il gioco è progettato per permettere a Snake di visitare qualsiasi angolo della base: ogni stanza, ogni anfratto; infatti, essendo il mimentismo la chiave del gioco, saranno molto più utili gli angoli bui dei corridoi piuttosto che ampie piazze d'armi. Come accade in **Resident Evil 2**, alla fine del gioco riceverete una votazione, risultato di un complicato calcolo che comprende: il tempo impiegato, i salvataggi effettuati, il numero di volte che si viene scoperti, il numero di nemici uccisi (più è alto, più il punteggio si abbassa) e le razioni (che ripristinano la salute) consumate. Inoltre, a seconda del finale, Snake verrà dotato di utili aggeggi che potrà usare nelle partite successive: queste saranno analoghe alla prima come scopi e posizione di oggetti e nemici, ma varieranno in alcuni frangenti a seconda degli oggetti ricevuti in quelle prima.

Tutto il gioco appare tremendamente reale, grazie anche a una tensione sempre presente dovuta al fatto che "più si uccide, più si rischia di essere scoperti"; va da sé che rimanere nascosti crea più tensione che l'uccidere. Quasi tutta l'atmosfera è giocata sul blu e sui suoi toni, a indicare che l'azione si svolge di notte e per creare l'ambiente giusto per nascondersi; anche l'uniforme speciale di Snake, infatti, è colorata con le stesse nuances.

Le poche volte che Snake dovrà ricorrere

CODEC

Il CODEC usato da Snake è stato interamente progettato da quel genietto di Mei Ling. E' un sistema di codifica di trasmissioni satellitari, non è intercettabile da esterni ed è dotato anche di sonar. Una normale trasmissione di un decimo di secondo viene istantaneamente codificata, compressa e trasmessa in un segnale lampo della durata di un microsecondo; viene ricevuto in tempo reale, decriptato, decodificato e ricevuto. Indubbiamente più innovativo dei normali sistemi radio anti intrusione. Può funzionare per ventiquattr'ore filate senza essere disturbato da agenti atmosferici e può ricevere dati da altissime quote come quelli trasmessi dai satelliti di sorveglianza, come pure quelli inviati da aeroplani da ricognizione a bassa quota.

Per abbattere quell'Hind, devi trovare un punto che ti consenta una buona visibilità.

Se sparate uno Stinger subito dopo averne sparato un primo, causerete lo scoppio immediato (e quindi prematuro) del primo. Aspettate sempre di avere il bersaglio inquadrato e in situazione di lock on.

I dialoghi tra i soldati si rivelano preziosi per scoprire i movimenti dei prigionieri, in particolare quelli di Anderson e Meryl.

Hanno appena tolto le coperture: stanno per spruzzare il topicida.

Il binocolo è l'unico oggetto in possesso di Snake dall'inizio del gioco. Si può zoomare e osservare meglio ogni cosa.

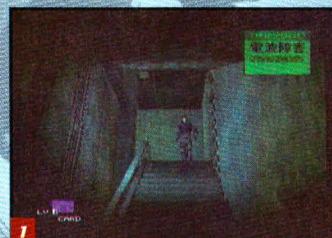
Una telecamera a muro e due soldati allertati: l'unica reazione corretta è la fuga.

VISUALI

La visuale di gioco è assai strana: mutuata direttamente dai suoi predecessori NES, la prospettiva di MGS sembra essere un ibrido tra i classici giochi giapponesi con la visuale isometrica dall'alto inclinata di circa 30° e i moderni giochi d'azione (1). Gran parte del tempo Snake lo passa strisciando, quindi la visuale dall'alto è pratica (2). Camminando o correndo nei corridoi si fa strada il deja vu dei giochi nippo (1). Il top lo si raggiunge con la visuale in prima persona, attivabile in qualsiasi momento ma non utilizzabile per muoversi (si attiva anche automaticamente quando Snake striscia sotto qualche riparo) (3), ma soprattutto quando si appiattisce contro i muri. Quando questo avviene, la telecamera ruota autonomamente mostrando cosa c'è al di là del nascondiglio, ogni volta con una prospettiva diversa, a seconda del nascondiglio scelto (4).


1


3


1


3

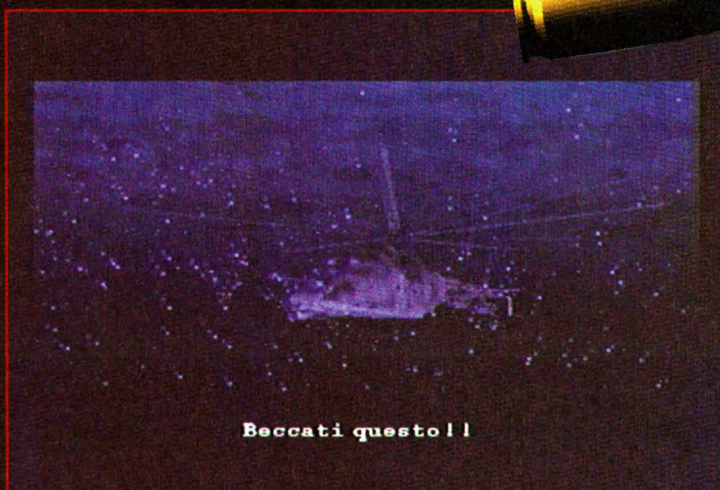

2


4


2


4

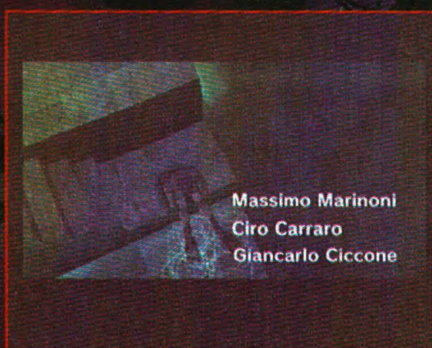
alla violenza si possono dividere in due classi: combattimento armato e a mani nude. Il combattimento armato è quanto di più vario e reale sia stato fatto finora: tutte le armi, a eccezione delle **granate chaff**, esistono realmente e hanno più o meno la stessa metodologia di utilizzo. Pistole con silenziatore, fucili mitragliatori, granate, granate stordenti, missili anticarro, mine... c'è n'è per tutti i gusti, e molti dei nemici possono essere sconfitti con più tipi di armi; altri, invece, andranno affrontati con una sola classe di armi.
Nel corso del gioco Snake troverà molte munizioni e rifornimenti: raramente vi capiterà di rimanere senza colpi anche se, ricordo, meno sparate, meglio è. I combattimenti a mani nude si limitano a una sequenza di pugno-pugno-calcio o allo strangolamento. In fase di strangolamento Snake può trattenere il malcapitato in una morsa al collo e utilizzarlo come scudo per difendersi dai nemici che gli sparano: può addirittura trascinare lo sventurato per alcuni metri. Se poi siete proprio senza colpi, premendo ripetutamente il tasto Cerchio Snake spezzerà l'osso del collo del tapino, lasciandolo cadere esanime al suolo come una bambola di pezza (bella questa, eh!?). Tutti i nemici, a partire dal singolo soldato semplice per finire ai boss intermedi, hanno una loro psicologia, i loro tratti somatici e le loro personalità: lo si capisce da come camminano, da come reagiscono e da come parlano. Imparare a conoscere il nemico è una delle prime regole per vincere una battaglia!
Durante il gioco compariranno spesso filmati di varia lunghezza, tutti realizzati con la tecnica **"in game cinematic"**, cioè realizzati con la stessa grafica del gioco. Questo permette di dare una certa continuità e scorrevolezza al gioco, trasformandolo in un vero film di spionaggio interattivo. Una chicca del gioco è il vizio di Snake: fuma. Nonostante sia stato inviato in missione "nudo", cioè senza armi né equipaggiamento a eccezione di un binocolo, è riuscito a contrabbandarsi da solo le sue sigarette, le **Lucky Brand Cigarette**. Le ha semplicemente ingoiate: vi domanderete a cosa serviranno. Questo ve lo posso rivelare, anche perché è troppo bello per essere taciuto: in alcuni casi, Snake dovrà fare i conti con dei rilevatori a infrarossi, laser che rilevano la presenza di qualsiasi cosa li attraversi. Per evitare di allarmare la base, Snake dovrà passargli oltre senza attraversarli. In mancanza di un visore a infrarossi (se ancora non lo ha trovato), potrà utilizzare il fumo delle sigarette che, soffiato verso i laser, evidenzierà il loro raggio permettendogli di studiare una traiettoria sicura. Il rovescio della medaglia è che, essendo il fumo dannoso per la salute, una volta accesa una sigaretta, la barra di energia comincerà a calare! Mitico!..



Generalmente il boss che affrontate, arrivato a metà energia, cambia tattica di attacco, movimenti e armi. In questo caso, Liquid Snake spara una salva di missili contro il tetto dove si trova Solid Snake.

UN CONSIGLIO...

Tutto MGS è pervaso da tocchi di classe come quelli che ho descritto; questi, in sinergia con la bella grafica di contorno e i filmati che "non staccano" dal resto del gioco, creano un prodotto che definire gioco è limitativo. MGS è una "cosa" che dovete ASSOLUTAMENTE avere. Neanche provare: Avere! Se non lo comprate, potete anche buttare via la Play che tanto non troverete niente di meglio, al massimo qualcosa di analogamente affascinante ma giocato su altri ritmi (vedi Silent Hill). Perché se non spendete i vostri benedetti soldi per un gioco come questo, allora non so dove potreste investirli meglio.


Massimo Marinoni
Ciro Carraro
Giancarlo Ciccone

Casa: **Activision-Microprose**
Genere: **Strategico in tempo reale**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **15(!!!)**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), mouse**

Populous: the beginning

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore
- Originale quanto basta per suscitare l'interesse del giocatore medio
- Abbastanza longevo rispetto alla media dei giochi
- Bella la voce guida (in italiano, come il resto del gioco)

Contro
- Graficamente non eccelso
- Nonostante la voce guida, i commenti a voce dei personaggi risultano spesso noiosi
- A volte è faticoso distinguere le unità tra di loro

Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	9
Originalità	9

Planet Voto
82

Guadagnatevi l'immortalità soggiogando i rozzi uomini delle caverne; addestrate i primitivi a diventare guerrieri per distruggere i pulciosi villaggi nemici. Siate veri dèi. O perite nel tentativo.



ora di diventare degli dèi! In **Populous** impersonate una **Sciamana** che guida una tribù primitiva in un mondo fantastico, agli albori della civiltà. Lo scopo è diventare una divinità regnante su ogni essere vivente che popola la faccia dei mondi sui quali operate. Dovete schiacciare gli abitanti di ogni mondo usando le vostre conoscenze e i vostri poteri magici. Costruite armate e aiutatevi con le vostre magie per guadagnare l'onnipotenza.

ALLA CONQUISTA DEL MONDO

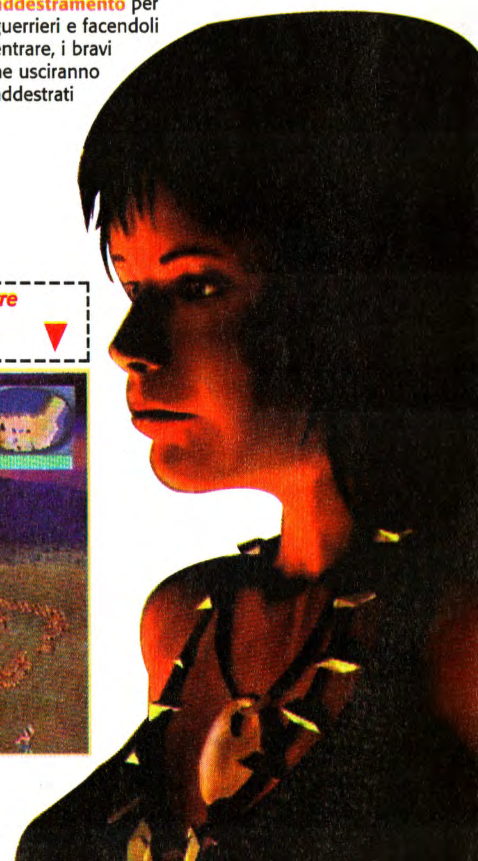
Lo scopo finale del gioco è conquistare tutti i venticinque mondi presenti nel sistema solare; man mano che vengono conquistati, la **Sciamana**, una bella manza con tutto al posto giusto (e se tanto mi dà tanto, è anche abbastanza 'selvatica'!), impara incantesimi sempre nuovi che la aiutano a sconfiggere le tribù nemiche. Il concetto è quello che governa tutti gli strategici in tempo reale: risorse, umane e non, devono essere accumulate per poterle trasformare in risorse belliche da utilizzare contro il nemico. Se in **Red Alert** l'oro e le gemme rappresentavano la risorsa da tramutare in soldati, armi ed edifici, in **Populous** è la Sciamana stessa che manda i componenti della tribù nelle capanne del villaggio per riposarsi e... riprodursi! È così che la razza umana perpetra la sua stirpe... Alcuni degli abitanti del villaggio vengono invece mandati ad adorare i totem sparsi per il mondo, che costituisce il campo di battaglia; in questo modo accrescono il **mana**, la potenza magica della Sciamana, che diventa sempre più potente. I totem custodiscono segreti che vanno scoperti adorandoli: alcuni possono essere adorati da tutti, altri solo dalla Sciamana. Si trovano sparsi nei punti più disparati del globo e, a volte, ci si deve fare strada tra orde di nemici per raggiungerli e guadagnare le abilità necessarie per portare a termine la missione. Nel frattempo, i nemici non staranno certo a guardare: anche le tribù avversarie dispongono di una Sciamana che si comporterà né più né meno come noi. Utilizzerà gli **incantesimi** per tenere lontani i nostri bravi, l'unità base della tribù. Costruendo delle **capanne di addestramento** per guerrieri e facendoli entrare, i bravi ne usciranno addestrati



Durante gli scontri, le vittime periranno in maniera cruenta. Successivamente le loro anime migreranno in cielo verso il loro creatore.

Uno degli incantesimi è quello del tornado: oltre a devastare le capanne del villaggio, solleva e scaglia ovunque chiunque incontri sulla via.







▲ *Il primo degli incantesimi da usare è quello del ponte di terra. Ottenuto l'incantesimo pregando il totem, cliccateci sopra e poi sulla riva opposta del braccio di mare da attraversare. Magicamente comparirà un lembo di terra che unirà le due coste. E farà tremare il vostro joypad.*

al combattimento e pronti ad affrontare il nemico. In seguito potranno diventare guerrieri del fuoco, con l'abilità di incendiare il villaggio avversario invece di abbatterlo a mani nude. Un'altra unità fondamentale di gioco è costituita dal **predicatore**: per crearlo è necessario costruire l'apposito edificio dove far entrare i bravi che ne usciranno addobbati peggio che a carnevale. Questi fuorviati si agiteranno come degli ossessi e, in presenza di soldati nemici, li arringheranno finché questi non cambieranno colore e quindi tribù di appartenenza. Sarà così molto semplice portare dalla nostra parte numerosi guerrieri nemici: una maniera più rapida e comoda in luogo dell'addestramento usuale.

TUTTI PER UNO, LA SCIAMANA PER TUTTI

Le battaglie si svolgono su piccoli mondi all'inizio della loro era: si tratta per lo più di isole circondate dal mare, dove piazzare le costruzioni necessarie alla creazione di piccoli eserciti eterogenei. Guidati dalla Sciamana, elemento fondamentale della popolazione, i componenti di quest'**armata Brancaleone** combatteranno principalmente a mani nude: è uno spasso vedere con quanta veemenza si scazzottano, ed è altrettanto spassoso vederli entrare in una capanna avversaria in gran numero. Come in un film di **Bud Spencer** e **Terence Hill**, la capanna inizia a tremare per poi disfarsi sotto i colpi dei guerrieri. Le regole che condizionano i combattimenti sono molto semplici: i guerrieri battono i bravi, ma i predicatori, anche da soli, possono convertire un gran numero di guerrieri. L'unico modo per disfarsi di loro è inviargli contro un altro predicatore che lo distragga (a pugni) dalla sua predica, consentendo così alla schiera di guerrieri astanti di 'riprendersi' e caricarlo di mazzate finché non perde tutti i denti. Lungo tutto il gioco, una profonda e rassicurante voce guida (in italiano) ci informa dello svolgimento della battaglia; è la stessa voce che all'inizio della missione fa un briefing alla Sciamana (cioè al giocatore), spiegandogli lo scopo della missione e consigliandoli una strategia di battaglia. Nel caso la Sciamana perisse durante il combattimento (infatti non è ancora immortale: sta combattendo proprio per raggiungere quello stato), nessuna paura: se ci sono ancora abbastanza seguaci in vita nel villaggio, questi si metteranno a pregare di fronte al luogo di reincarnazione, una specie di circolo formato da pietre dove la Sciamana riprende vita per guidare i suoi guerrieri verso una sanguinosa vendetta.

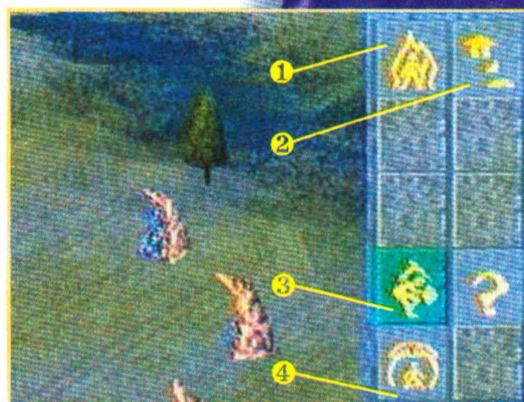
INCANTESIMI E DINTORNI

Il sistema di caricamento degli incantesimi è piuttosto semplice: alcuni di questi sono a colpo singolo, cioè possono essere usati una volta e basta. Altri possono essere ricaricati con il **mana**, cioè spedendo in adorazione alcuni dei bravi del villaggio presso gli appositi **totem**. Gli incantesimi, una volta appresi, rimangono in un ideale inventario, pronti per essere ricaricati una volta esauriti. Per guadagnarne di nuovi è necessario trovare nuovi luoghi di adorazione (che, una volta liberato il segreto contenuto al loro interno, crollano). Lo schermo di gioco presenta una superficie semi-sferica che rappresenta il mondo dove combattiamo; è possibile ruotare la visuale liberamente, a destra e a sinistra. Con il tasto **select** è anche possibile visualizzare l'intero globo da un punto di vista molto più esterno. Dallo spazio profondo, praticamente! Ruotando il globo possiamo controllare la posizione del nostro villaggio rispetto a quello nemico e la posizione dei totem e degli altri oggetti utili all'interno del gioco. Selezionando una capanna, viene mostrato il numero di occupanti che ci sono in quel momento (upgradando la capanna si aumenta il numero di persone che la possono abitare e si diminuisce il tempo necessario perché nascano altri bravi) e il progress delle nascite. La stessa barra di progress viene mostrata per lo status dell'addestramento dei guerrieri.

UN GIOCO BELLO E DIVERTENTE

Populous è un gioco affascinante, mette il giocatore nei panni di un dio e, con buona dose di originalità, riesce a coinvolgere il giocatore. Lo fa lentamente, questo è certo: bisogna avere pazienza, soprattutto nelle prime fasi di gioco. Si può essere dei maestri negli strategici come **Red Alert**, ma la nuova meccanica di gioco a cui si è introdotti richiede comunque tempo. Tempo che non tutti hanno o che non tutti vogliono impiegare: vista la carenza di giochi di strategia in tempo reale, Populous risulta un buon acquisto, vista anche la completa ed esaustiva traduzione in lingua italiana (e in altre sei lingue tra cui lo svedese e l'olandese). Il tutorial risulta completo e molto utile per chi volesse avvicinarsi a questo gioco; se siete di quelli che si mettono di fronte alla dea grigia sorseggiando un tè e prendendosela con tutta la calma di questo mondo, allora Populous è per voi.

L'INVENTARIO



Una volta selezionato l'inventario delle costruzioni possibili, basta evidenziarle per poi assegnare un numero di bravi alla costruzione. Quelli attualmente disponibili sono:
❶ – Un falò: serve per poi assegnare un bravo a ognuno di essi, in modo che faccia una danza tribale attorno a esso per aumentare il mana della Sciamana.
❷ – Con questa icona si assegna un gruppo di bravi allo smantellamento di un edificio. Questo potrebbe rivelarsi necessario in carenza di alberi per fare legna adibita a edifici più importanti.
❸ – Con quest'icona si seleziona l'edificio nel quale mandare i bravi ad addestrarsi per diventare guerrieri. Questi si metteranno in ordinata fila indiana pronti all'addestramento.
❹ – Quest'icona rappresenta la capanna base: mandando i bravi al suo interno, questi si riposeranno e si riprodurranno, creando nuovi bravi.

In clima con l'atmosfera divina, selezionando un gruppo di persone col sistema clicca e trascina, comparirà un raggio di luce dal cielo. La Mano di Dio. ▼



Casa: **Infogrames**
Genere: **Strategico**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **nessuna**

Asterix

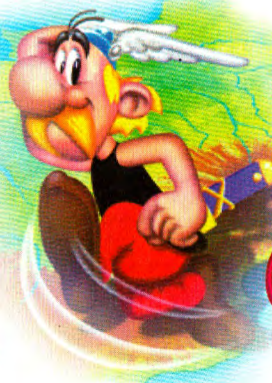
DI **MASSIMO CARBONI**

A favore
- Ricorda nella fase strategica il buon vecchio **Risiko**, il padre di tutti i giochi di questo genere
- Il personaggio di Asterix è davvero molto forte come testimonial e protagonista del gioco
- Il filmato di apertura è spassosissimo

Contro
- Intelligenza artificiale non eccelsa nella fase strategica
- Sul mercato è probabilmente uno dei platform 3D più ripetitivo
- Troppo semplice da giocare

Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

Planet Voto
75



I Romani hanno conquistato tutta la Gallia; resiste solo un piccolo villaggio difeso da guerrieri imbattibili, capaci di tenere in scacco tutte le legioni di Giulio Cesare.


Galli in questione sono i soliti noti: **Asterix** e **Obelix** in particolare, e il druido **Panoramix** che, con la sua pozione magica, infonde ai guerrieri Galli una forza sovrumana. E la storia prende spunto proprio dalla pozione, o meglio, dalla mancanza di una serie di ingredienti necessari per realizzare la stessa. Panoramix dà incarico proprio ad Asterix e a Obelix di recuperare gli ingredienti necessari e rifornisce i due della pozione utile per portare a compimento la delicata missione; anzi, rifornisce solo Asterix perché, come tutti sanno, Obelix è caduto da piccolo dentro il calderone ricolmo del magico intruglio ed è praticamente dotato di una forza inesauribile.

NON CI POSSO CREDEREEEE...

Questa sarebbe l'esclamazione emessa dal mitico **Rolando** di **"Mai dire Gol"** se vedesse la schermata iniziale del gioco. Infatti Asterix inizia con un gioco di strategia completamente identico al caro buon vecchio **Risiko** (sic... non riesco a trattenere le lacrime pensando a tutte le nottate passate a tirare dadi e disporre carri armatini). La mappa presenta una serie di **territori**, ognuno dei quali contrassegnato con una tenda da campo dell'esercito romano (sono la maggioranza). In questa moltitudine di tende spiccano le roccaforti, ovvero i fortini dell'esercito romano, e le città romane, nonché il villaggio dei Galli contrassegnato da un enorme pentolone ribollente. Il turno del giocatore inizia proprio da qui. La prima operazione da compiere è quella di distribuire sul territorio la pozione di Panoramix. In pratica, ogni unità di pozione è assimilabile a un guerriero Gallo. All'inizio la **pozione** deve essere necessariamente rovesciata nell'unico pentolone esistente, quello del villaggio gallico. Naturalmente all'operazione sovrintende Panoramix.



Questo è l'inizio del platform 3D nel livello roccaforte. Si trova nella parte superiore della Gallia.

ANDIAMO ALLA GUERRA

Finita questa fase inizia il combattimento vero e proprio, la fase bellica, e Panoramix cede il campo a Obelix. A questo punto il giocatore deve selezionare una certa quantità di dosi della pozione del villaggio e utilizzarla per attaccare i territori romani confinanti. Quindi, prendendo sette dosi di pozione che equivalgono di fatto a sette armate del Risiko (sic!) si può attaccare un accampamento romano difeso, per esempio, da tre legioni. La CPU decide l'esito dello scontro; chiaramente, in un caso di disparità manifesta di forze non ci saranno comunque sorprese: quindi, con sei armate galliche si conquisterà sicuramente il territorio romano. Bisogna stabilire quante armate galliche residue resteranno sul territorio conquistato.



Quando si attacca un territorio romano dal villaggio fuoriesce un plotoncino di Galli agguerriti che si precipita sul nemico.

RICORDI DEL PASSATO

Si è cercato in qualche modo di riportare in chiave videoludica l'**effetto dado** che consentiva spesso a un giocatore di **Risiko** di resistere con un solo carro armato all'attacco di preponderanti forze nemiche, sfruttando



Partendo dal villaggio gallico si possono attaccare solo i territori romani confinanti, quelli che vengono evidenziati in azzurro.



unicamente il c..o (parola di quattro lettere sinonimo di fortuna e parte anatomica). Il giocatore dispone di tre turni di attacco, dopo di che Asterix in sua vece provvederà a ridistribuire le forze sui territori conquistati. Quindi la palla, anzi la spada, passa ai Romani ovvero alla CPU, che organizza le contromosse con i dieci soldati che le vengono messi a disposizione all'inizio di ogni turno. Da notare che la CPU non eccelle per strategia, perché spesso piazza le armate in punti reconditi dell'impero e tralascia di rinforzare o difendere obiettivi direttamente minacciati.



Un altro livello della sezione platform: la foresta. Qui, oltre a picchiare i Romani, ci si può azzuffare con i cinghiali.

LA ROCCAFORTE

Lo scopo della fase strategica è quello di raggiungere la **roccaforte** dove sono custoditi alcuni degli ingredienti. Per arrivare a essa bisogna conquistare tutti i territori confinanti a partire dal villaggio. In pratica bisogna disegnare sulla mappa una striscia di territori contigui fino al confine della fortezza. A questo punto, attaccando la fortezza si entra nel platform 3D vero e proprio. Tocca ad Asterix oltrepassare la palizzata di legno della fortezza e cercare gli ingredienti perduti a suon di cazzotti.



Ecco la temibile 'testuggine' romana. Per distruggerla, Asterix dovrà ricorrere a tutte le sue forze.

All'interno del fortino Asterix dovrà affrontare soldati romani armati di lancia, gladiatori sempre con lancia in resta e la famosa **formazione a quadrilatero** con i soldati romani che avanzano con le lance protese completamente ricoperti dagli scudi, simulando un archetipo di carro armato. Asterix si difende menando tremendi cazzottoni con il pulsante X, oppure sollevando di peso i suoi nemici e scagliandoli lontano con il pulsante QUADRATO. Le possibilità di terminare il livello sono proporzionali all'energia vitale con cui Asterix inizia il livello, e la quantità di energia è data dal numero di armate (quantità di pozione) con cui si attacca la fortezza.

Attaccando con 15 unità di pozione la fortezza, Asterix inizia il livello con la barra di energia vitale al massimo. Durante il percorso il piccolo Gallo dovrà anche raccogliere le **monete d'oro** che trova disseminate all'interno dell'accampamento romano. Assai più difesa delle fortezze è la città che si trova all'estremità dell'impero gallico, molto distante dal villaggio da cui si inizia la conquista graduale e con uno stanziamento di truppe a difesa davvero imponente. Un errore da evitare durante la fase strategica di avvicinamento alla roccaforte nemica è quello di lasciare il villaggio di partenza parzialmente sguarnito, con poche unità di pozione disponibili. Se infatti malauguratamente i Romani in una controffensiva conquistassero il villaggio, il gioco terminerebbe all'istante determinando la sconfitta del giocatore e la vittoria della CPU.



Nel corso del gioco sarà possibile cimentarsi nel lancio del romano, che consiste nello scagliare uno sfortunanto soldato il più lontano possibile.

NÉ CRUDO, NÉ COTTO... NÉ PARMACOTTO

Pur apprezzando l'idea di unire un gioco strategico a un platform 3D, e pur ritenendo piacevole l'iniziativa (forse inconsapevole) di ispirarsi al Risiko per la parte strategica, **Asterix** è complessivamente un gioco di livello modesto. La parte strategica non è così articolata e ricca di opzioni da poter competere con uno strategico vero e proprio, e la parte del platform 3D è complessivamente altrettanto povera. Partendo da un mix di due elementi, nessuno dei quali eccelso, si ottiene come risultato un ibrido poco interessante. Purtroppo questo Asterix bissa in qualche modo la non felice esperienza che la **Infogrames** aveva già fatto qualche anno fa in versione CD-i sempre ispirandosi al piccolo eroe gallico. Proprio per l'importanza e lo spessore che nella storia del fumetto Asterix ricopre, forse meriterebbe finalmente una trasposizione videoludica all'altezza.

PERSONAGGI NOTI E FACCE NUOVE



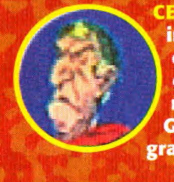
ASTERIX: Eroico guerriero gallico di piccole dimensioni ma dotato di grande coraggio. Grazie alla pozione di Panoramix diventa invincibile. Tuttavia, l'effetto della pozione non è eterno e per mantenere la propria invincibilità Asterix deve assumere l'intruglio magico in modo continuo.



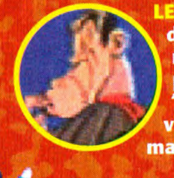
OBELIX: È caduto nella pozione magica da piccolo e praticamente, al contrario di Asterix, la sua forza sovrumana è illimitata. Anche l'appetito è illimitato: infatti Obelix può divorare una dozzina di cinghiali arrosto senza battere ciglio.



PANORAMIX: Il druido del villaggio, nonché l'inventore della mitica pozione che permette ai Galli di tenere in scacco l'esercito romano. Molto misurato, più che origini galliche sembrerebbe tradire origini anglosassoni.



CESARE: Grande imperatore romano costretto a convivere suo malgrado con i Galli, gli unici in grado di tenergli testa.



LEGIONARI: I soldati della guarnigione romana, praticamente la "truppaglia" che viene regolarmente malmenata da Asterix.



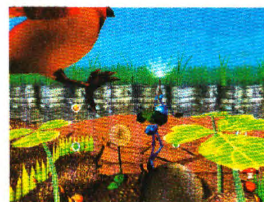
A Bug's Life è anche un videogame.



Il piccolo insetto cinematografico ora è anche protagonista del più recente videogame. Flik, la formica, ha bisogno del tuo aiuto per combattere un'intera armata di fastidiosi insetti, attraverso 15 stupefacenti ambienti in 3D. A Bug's Life è il videogame di un'avventura piena d'azione che vivrai in un mondo visto attraverso gli occhi di una formica. In altre parole, questa è un'epopea in miniatura.















Solo per PlayStation.

Casa: **SCEE/Radical Entertainment**
Genere: **Combattimento sportivO**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico) e Multi-tap**

Bloodlines

DI **ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO**

A favore
- Titolo decisamente originale e fuori dal normale
- Musica martellante e atmosfera stradaiola
- Molto divertente in multiplayer

Contro
- I tempi di caricamento sono troppo lunghi
- Poco immediato, difficile da imparare e a volte troppo caotico
- Doppiaggio e traduzione terribili



Planet Voto
78

Lottatori in un'arena. Ma non è un picchiaduro vero e proprio. Sono gli alternativi di Bloodlines, un gioco del futuro a metà tra il rollerball e il "ce l'hai" di giovanile memoria.

In un lontano futuro, il governo mondiale ha bandito le differenze culturali in favore di un'uniformità globale. Un gruppo di **punk postatomici**, reietti della società, si rifiuta di abbandonare le proprie radici e omogeneizzarsi. Riunendo frammenti di culture intrecciate e storia distorta per creare una loro unica identità e un loro stile, questi emarginati riesumano un antico stile di combattimento ripristinando le arene dove si svolgeva. Viaggiando per il mondo si scontrano l'uno contro l'altro per incoronare il loro campione dei campioni. Il governo mondiale li ignora, lasciando che agiscano lontano dalla società che tanto disprezzano; ogni volta che però viene nominato un nuovo campione, il governo invia le sue truppe speciali per uccidere il campione prima che riesca ad attirare su di sé le attenzioni del resto del mondo.

CE L'HAI (... LE OSSA ROTTE)

Questa la storia che c'è dietro **Bloodlines**, un gioco originale dall'attitudine molto alternativa. In tutto il gioco si percepisce un'atmosfera di controcultura, palesata dall'abbigliamento dei lottatori e dal loro modo di parlare; l'attitudine stradaiola che potrebbe avere un film a metà tra **"Blade Runner"** e **"I Guerrieri della Notte"**. Il linguaggio, prettamente slang, contribuisce alla creazione di questa atmosfera; durante la scelta del personaggio, ognuno di essi esordirà con una frase, un grido di battaglia tipico della sua cultura di appartenenza. Anche durante il gioco, in pieno stile fumettistico, i lottatori si scherniranno l'un l'altro a suon di insulti e si vanteranno delle proprie abilità. A prima vista, il concetto di gioco non è dei più semplici, o comunque non è spiegato bene nelle istruzioni virtuali del gioco. In un'arena dove due giocatori si scontrano, il primo dei due che tocca uno dei **coni luminosi** sparsi in giro, prende il comando. Questo è



Il comando ce l'ha la ragazza di colore che corre (riconoscibile dall'alone blu).



Bomani sta usando la sua abilità nel volare per agganciare al volo l'avversario. Belli gli effetti luce.



DOPPIAGGIO: UN PROBLEMA IRRISOLVIBILE

Purtroppo il gioco soffre di una pecca ancestrale che ha sempre afflitto i giochi in generale ed in particolare quelli di provenienza oltreoceanica, dove il linguaggio ha molte volte funzioni diverse dalle nostre. Sto parlando del doppiaggio e della conseguente traduzione. Come già accennato in altre recensioni, l'inglese americano, soprattutto lo slang, risulta talmente particolare da richiedere un accurato sforzo di traduzione. Le frasi che sono in uso nella cultura giovanile americana o inglese che sia, tradotte letteralmente, risultano prive di significato. Anche però trovando un senso logico alla frase, la nostra cultura è talmente lontana da questo 'stile' che la traduzione risulta spesso ridicola. Anche ammettendo però di trovare un filone, un stile coerente con tutto il gioco, l'asino casca comunque sul passo successivo, il doppiaggio (cosa che pare assurda, visto che il doppiaggio italiano, cinematograficamente parlando, fa scuola in tutto il mondo). Per doppiare i lottatori di Bloodlines sono stati usati degli attori che, mi si perdoni l'ardire, non avevano idea di quello che stavano facendo. Le frasi di presentazione dei personaggi risultano ridicole, come pure i commenti durante il gioco; sembrano prive di intonazione, di timbro, di interpretazione, quasi computerizzate. Provando a giocare in inglese, comunque, la percezione cambia: le frasi hanno già più senso, almeno per chi è avvezzo ad ascoltare musica, leggere fumetti o guardare film in inglese; purtroppo, però, anche gli attori che hanno prestato la voce per la versione inglese risultano dotati di timbriche odiose e di scarse capacità interpretative. Rimane il fatto che in quella lingua una cosa del genere ha senso.





▲ *Il posizionamento geografico delle arene di gioco è veramente bello: guardate dove hanno arroccato quest'arena!*

▲ *L'architettura delle arene è la cosa più bella del gioco! Ce ne sono addirittura 33!*

I GLADIATORI DEL 2000

Le arene dove si svolgono i combattimenti sono realizzate in uno spettacolare 3D; non tanto per le texture grafiche, quanto per le loro architetture, originali e fantasiose. Ognuna di queste arene rispecchia lo stile e la cultura del lottatore che la 'abita'; ce ne sono per tutti i gusti e sono sparse per i più bizzarri luoghi della Terra. Tutte sono ricche di ostacoli ed agevolazioni. Prima ancora di imparare a usare bene il personaggio, è necessario conoscere bene le arene di gioco per memorizzare la posizione dei coni luminosi da toccare e la identificato da un alone fluorescente del colore del giocatore, che lo avvolge tipo malattia tropicale. Il compito ora è di toccare gli altri coni luminosi disseminati nell'arena fino a farli diventare tutti del proprio colore.

REGOLA UNO: EVITARE IL NEMICO

Lungo le affannate corse e i funambolici salti, il giocatore si deve guardare bene dall'entrare in contatto con il nemico. In questo caso, il giocatore avversario afferrerà chi ha il comando e, con una presa tipo wrestling che varia da giocatore a giocatore, atterrerà l'altro. Ora il comando è in possesso dell'avversario, che a sua volta cercherà di colorare tutti i coni toccandoli. Nell'arena sono sparsi decine di **power up** che consentono, a chi li prende, di usarli contro l'avversario.





▲ *Lupo Kahuna sta usando il suo Earthquake per far cadere l'avversario. Osservate sia le luci dei fuochi che quella dell'Earthquake, prego!*

I PERSONAGGI NELL'ARENA

Il giocatore può scegliere uno tra gli undici personaggi disponibili, ognuno con il proprio stile, le proprie mosse, combo e atterramenti. Il gioco risulterà più piacevole una volta imparato a usare un personaggio, dopo aver appreso ogni sua mossa, abilità e tecnica evasiva.



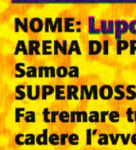
NOME: Alex
ARENA DI PROVENIENZA: Scozia
SUPERMOSSA: Turbo Rush – Utilizza uno sprint in velocità



NOME: Maya
ARENA DI PROVENIENZA: Sud America
SUPERMOSSA: Power Pogo – Combo evasiva di tre salti consecutivi



NOME: Khafka
ARENA DI PROVENIENZA: New Mecca
SUPERMOSSA: Push Pull – In attacco attira l'avversario verso di sé, in difesa lo respinge



NOME: Lupo Kahuna
ARENA DI PROVENIENZA: Samoa
SUPERMOSSA: Earthquake – Fa tremare tutta l'arena facendo cadere l'avversario



NOME: Walker
ARENA DI PROVENIENZA: West Angeles
SUPERMOSSA: Rainmaker – Lancia un missile che si divide in quattro mine esplosive



NOME: Reiko
ARENA DI PROVENIENZA: Honshu
SUPERMOSSA: Speed Jump – Un salto potentissimo che innalza fino al terzo livello



NOME: Bomani
ARENA DI PROVENIENZA: Botswana
SUPERMOSSA: Super Fly – Uno sprint che gli consente di volare in qualunque direzione

Oltre ai sette personaggi che sono disponibili all'inizio del gioco, ne potete conquistare altri quattro.

NOME: Jon Quixote
ARENA DI PROVENIENZA: Santa Marta
SUPERMOSSA: Thief – Riesce ad assorbire l'abilità speciale dell'avversario

NOME: Daria
ARENA DI PROVENIENZA: Mondonesia
SUPERMOSSA: Swap – Scambia la sua posizione nell'arena con quella dell'avversario

NOME: Agor
ARENA DI PROVENIENZA: Shanghigh
SUPERMOSSA: Climb – Riesce ad arrampicarsi sui muri per sfuggire all'avversario

NOME: J. O. E. (Judge Of Everyone)
ARENA DI PROVENIENZA: Technopolis
SUPERMOSSA: Firestorm – Una palla di fuoco che incendia l'avversario e lo scaglia verso l'alto



Ecco la visualizzazione dell'arena con lo zoom più lontano: si apprezza molto l'architettura dell'arena, ma i giocatori sono troppo piccoli.

cono, il computer avrà sempre ragione di voi. Ci sono **33 arene** dove combattere, ognuna con una sua specifica architettura; inoltre, sono presenti in tutto il gioco circa 25 ostacoli in tema con l'atmosfera dell'arena. Trampolini, piattaforme mobili, superfici scivolose, blocchi cedevoli, teletrasporti, getti di vapore bollente e pozze d'acqua che arrivano fino alle caviglie o anche, alla vita. Queste alcune delle particolarità sparse nelle arene di cui il giocatore può approfittare per avvantaggiarsi o danneggiare l'avversario. Le arene possono essere viste da due differenti inquadrature: una da lontano che copre tutta l'area e che mostra i lottatori veramente piccoli (forse troppo per un utilizzo prolungato) ed una più ravvicinata che permette di godere degli effetti luce e delle movenze dei giocatori ma che non mostra tutto il terreno di gioco.

UN GIOCO DA PROVARE

Bloodlines è un gioco che, pur non convincendo al cento per cento, affascina il giocatore: l'originalità del gameplay e la musica, questa veramente coerente con l'attitudine stradaiola del gioco (**jungle** e **drum'n'bass**), ne fanno un prodotto che, se non altro, merita di essere provato. Come nella maggior parte di questi giochi, il massimo del divertimento lo si raggiunge nel multiplayer (con i multitap si può giocare fino in quattro); peccato che risulti troppo alternativo per essere 'assimilato' da una sufficiente quantità di persone. Purtroppo il doppiaggio, i lunghi tempi di caricamento e la frenesia del gioco che a volte diventa caotica lo rendono difficile da comprendere. Ad alzare il punteggio non contribuisce un'interfaccia ostica, dispersiva e piena di sottomenu.

strada più breve per arrivarci. Per fare questo è necessario giocare più e più volte, visto che la rapidità dell'azione non consente di fermarsi a sperimentare ogni passaggio o evitare ogni trabocchetto. Inoltre, giocando contro il computer, il giocatore è in netto svantaggio perché l'AI che governa l'avversario conosce perfettamente la struttura dell'arena. Potete studiare quanto volete le tecniche di presa e atterramento di ogni lottatore, ma se non sapete dove andare per raggiungere il



Ogni lottatore mantiene il suo stile anche durante le concitate fasi di gioco; Khafka, in questo momento, sta facendo la bella statuina.

MODALITÀ DI GIOCO



ARCADE MODE – Si gioca contro il computer nelle tre categorie: Bronzo, Argento e Oro

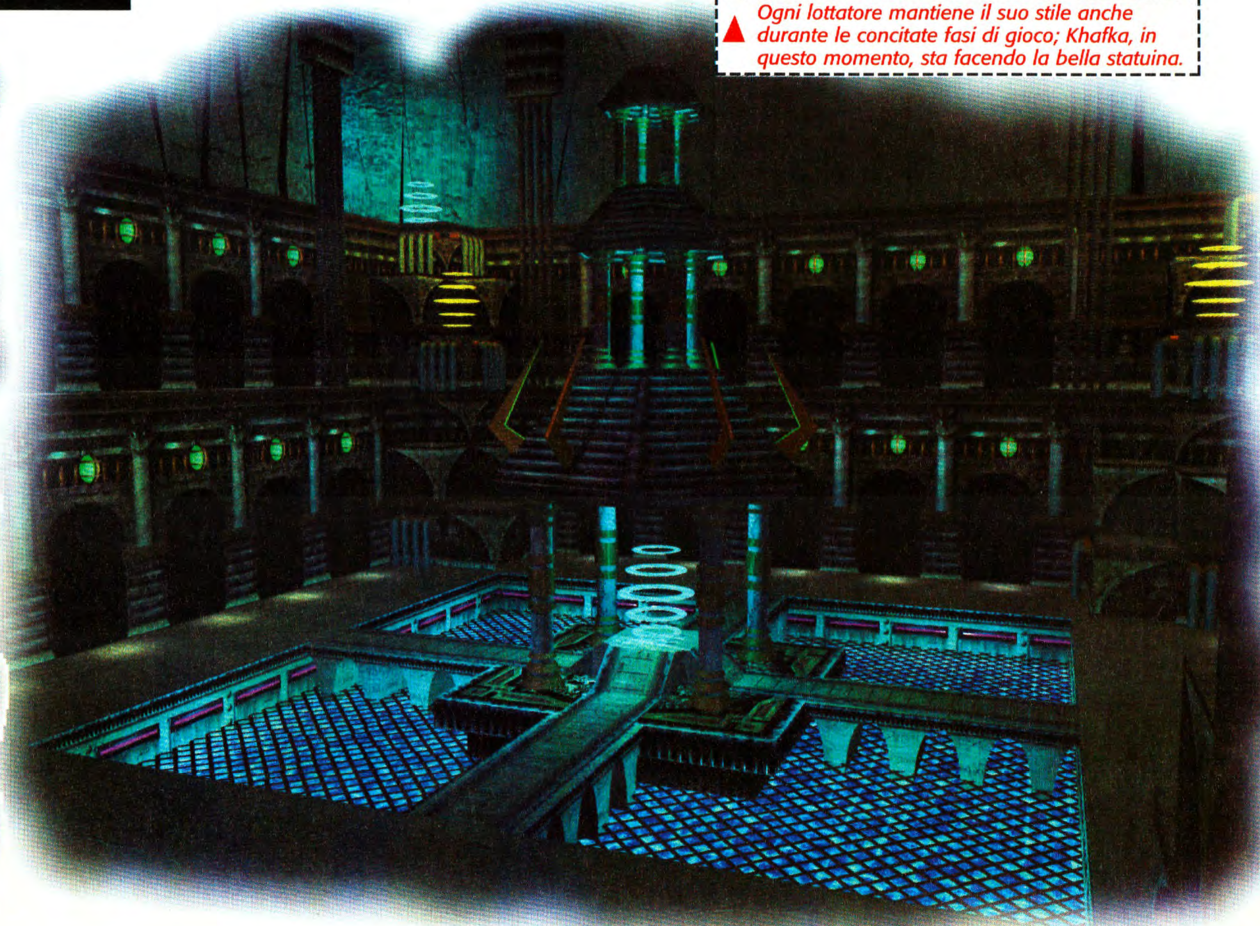
BATTLE MODE – Scegli un avversario (comandato dal computer) e sconfiggilo nella sua arena di provenienza. Uno dopo l'altro.

VS BATTLE MODE – Due giocatori umani, uno contro l'altro in un'arena a scelta.

4 PLAYER MODE – Quattro giocatori umani o qualsiasi combinazione tra umano e computer. Contemporaneamente.

TOURNAMENT MODE – Un torneo dove possono partecipare fino a otto giocatori.

BIG HEAD / SUPER DEFORMED MODE – Le teste dei personaggi esploderanno, i loro corpi assumeranno proporzioni assurde e le voci verranno modificate.



Casa: **Radical Entertainment/ESPN Digital Games**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (vibro e manopole)**

ESPN X Games Pro Boarder

Planet Voto
92

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

A favore
- È VERAMENTE in linea con la cultura snowboard
- La neve è realizzata VERAMENTE bene
- La colonna sonora è tra le migliori di tutti i tempi... anzi, la migliore in assoluto.

Contro
- Il cielo e le montagne di sfondo sono realizzati graficamente male
- Le movenze dei riders sono scattose, poco fluide
- Lo split screen è un pessimo modo di giocare in due

Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	10
Longevità	9
Originalità	8

Se avete già terminato Cool Boarders 3, bello ma un po' corto, potete dedicarvi a questo Pro Boarder, molto più in linea con la cultura 'sgrëber'. Se finite in tempo anche questo, c'è già pronto Big Air!...



Il successo di cui sta godendo lo snowboard è indiscutibile: eventi, manifestazioni, abbigliamento, controcultura, i giochi stessi... insomma, lo sport di **Villa Bojungles** sta facendo tendenza. Un po' troppa, per i miei gusti: molti indegni si sono avvicinati alla tavola senza capire che non è solo uno sport, anzi. L'attività fisica ne è il manifesto visibile, visto che la questione è molto più profonda: si parla di mentalità, di cultura, di comportamento... è più una filosofia, insomma. Ma non è questa la sede per discuterne: ne ho accennato giusto per far sapere che esiste una sottocultura, un movimento (come direbbe qualche nostalgico) legato al mondo dello snowboard, proprio come esiste nello skateboard dalle quali il mondo della tavola attinge a piene mani. Nel gioco della **ESPN** viene palesata e usata per creare l'atmosfera tanto cara ai riders di tutto il mondo.



Half Pipe: la telecamera segue dinamicamente i movimenti del rider, anche contro sole. Risultato? Effetto lens flare!



Nel Midnight Express si possono performare salti spettacolari e, se siete bravi, riuscirete perfino a esibirvi in trick al chiaro di luna.

ARRIVANO I PERSONAGGI VERI

La prima cosa che la **Radical Entertainment** fa per rendere il gioco più vicino al mondo dello snowboard è inserire personaggi veri, realmente esistenti, con tutta l'attrezzatura di cui sono endorser; inserisce inoltre le loro movenze e i tricks da loro personalizzati. La seconda mossa, che





Partenza del Midnight Express! È una corsa notturna dove la pista è delineata da una striscia luminosa centrale. A voi la scelta della traiettoria (che non deve essere necessariamente in pista...).

poi non sembra sia stata 'prestabilita', è stata quella di 'infettare' con il morbo della tavola metà del team di sviluppo. In questa maniera, ogni aspetto del mondo dello snowboard è stato testato dai progettisti stessi; questo può aver funzionato per la quasi totalità del gioco, ma un piccolo particolare deve essere sfuggito a qualcuno: per controllare il personaggio si usa lo **stick analogico**. E fin qui va bene; si sposta a destra e sinistra per curvare (L1 e R1 per angolare di più le curve), e anche qui bene; per accelerare avanti e frenare indietro. E qui non va bene: se il programmatore fosse stato uno 'sgrëber' (neologismo di Villa Bojungles per indicare un rider, uno snowboarder), avrebbe saputo che la velocità si incrementa spostando il peso indietro. Di conseguenza, sarebbe stato più corretto tirare lo stick verso di sé per accelerare; è anche vero che nello slalom e nelle discipline dove si utilizzano tavola da pista, attacchi e scarponi rigidi, l'impostazione è diversa, più avanzata, ma è come parlare di un altro sport, dove i protagonisti e i mezzi sono ben altri rispetto a **Pro Boarder**. Tornando ai programmatori, hanno cercato di rendere la vita facile a tutti i giocatori, appassionati e non: è così che nella modalità amateur il controllo della tavola è affidato allo stick e a due pulsanti che gestiscono tutti gli aspetti dei trick. Nella modalità pro, invece, ci sono ben otto tasti per gestire tutte le figure. Un altro aspetto molto in linea con la cultura 'sgrëber' è quello che consente al giocatore di lanciarsi su un qualsiasi versante della montagna (ovviamente nelle discipline libere, non vincolate da trampolini o paletti), scegliendo il percorso che più gli



L'effetto neve di Pro Boarder è migliore di quello di Cool Boarders: si può notare sia alla luce che sotto i lampioni della gara notturna.



Durante il tragitto, lasciamo dietro di noi una traccia ben visibile: chi conosce lo snowboard, conosce l'importanza del "lasciare una traccia".

I PERSONAGGI

Ecco i personaggi che potete scegliere all'inizio del gioco. È comunque possibile cambiare il nome per metterlo sul personaggio che ha lo stile che più vi piace. Sono anche indicati gli sponsor: non tanto per la marchetta, quanto perché usano solo quell'abbigliamento e soprattutto quelle tavole di cui sono endorser. Non potete quindi scegliere, che so, Tina Basich e farla scendere con una tavola Burton.



NOME: DANIEL FRANCK
SESSO: Maschile
SPONSOR: Salomon, per la tavola; abbigliamento: Volcome, Arnette



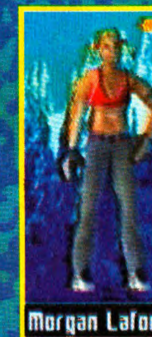
NOME: PETER LINE
SESSO: Maschile
SPONSOR: Forum Square, per la tavola; abbigliamento: Phoenix



NOME: TERJE HAAKONSEN
SESSO: Maschile
SPONSOR: Burton, per la tavola; abbigliamento: Volcome, Arnette



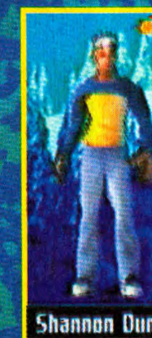
NOME: TODD RICHARDS
SESSO: Maschile
SPONSOR: Morrow, per la tavola; abbigliamento: Special Blend, Oakley



NOME: MORGAN LAFONTE
SESSO: Femminile
SPONSOR: K2, per la tavola; abbigliamento: Da Kine, Mother Nature



NOME: JAMIE LYNN
SESSO: Maschile
SPONSOR: Lib Technic, per la tavola; abbigliamento: Session



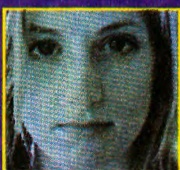
NOME: SHANNON DUNN
SESSO: Femminile
SPONSOR: Burton, per la tavola; abbigliamento: Nixon, Oakley



NOME: TINA BASICH
SESSO: Femminile
SPONSOR: Sims, per la tavola; abbigliamento: Airwalk, Smith

ENDORSEMENT

I riders del gioco sono la riproduzione virtuale di ragazzi realmente esistenti: ognuno di essi è endorser di uno o più brand di attrezzatura da snowboard. Questi sfortunati conducono una vita realmente grama: per tutto l'anno vengono sbattuti su e giù per gli spot più innevati del mondo allo scopo di testare nuove tavole, nuove attrezzature, girare video, partecipare a gare ed esibizioni... una vitaccia, insomma! Comunque sia, la classica abbinata per l'endorsement è rider/tavola: spesso le tavole portano i nomi dei rider che le hanno provate e che hanno contribuito a evidenziarne difetti e pregi lavorando a stretto contatto con i progettisti. La Burton, per esempio, ha una linea chiamata PRO MODELS dove quattro rider danno il nome (e le caratteristiche) ad altrettante tavole. Due rider del team Burton (solo per citarne un paio) sono presenti in questo gioco, quelli delle immagini. In realtà è presente dall'inizio solamente lei, Shannon;





ma è mio sentore che nel corso del gioco ci siano da scoprire personaggi segreti. Ripeto, è un mio sentore, ma nell'introduzione compare proprio quel Jim Rippey





dell'immagine qui a fianco. Per dirla tutta, tenevo particolarmente a pubblicare la foto della Rippey: sapete com'è, io la possiedo!



Figura mutuata direttamente dallo skateboard: railslide! Si tratta di cavalcare un tronco o una balaustra con la tavola e cercare di rimanere vivi!

aggrada, in FUORI pista; si possono addirittura ignorare i cartelli "NO TRESPASSING"!

UN BEL MATCH SULLA NEVE VIRTUALE

Pro Boarder è un bel gioco; per la sua settorialità deve però essere messo per forza a paragone con gli altri concorrenti del genere (che poi è uno, **Cool Boarder 3**). Da questo scontro non ne esce però perdente: Pro Boarder è più lungo nonostante abbia meno discipline in cui cimentarsi (è più difficile).

È molto più in linea con la cultura 'sgrëber' come iconografia: la colonna sonora è affidata a pezzi grossi del nuovo punk come **NOFX**, **Pennywise**, **Rancid**, **Lunatic Calm**, **Foo Fighters** e altri. Inoltre, contiene i promo di **Decade** e **Black Box**, videocassette dedicate allo snowboard-spettacolo; filmati che potete proiettare il sabato mattina nella vostra casa di montagna mentre fate colazione prima di gettarvi in un selvaggio fuoripista (questo almeno è quello che si fa a Villa Bojungles, covo di "sgrëber" accaniti). Inoltre, Pro Boarders ha un sistema di telecamere mobili che rendono molto più dinamiche le riprese dei trick aerei. A discapito c'è da dire che le movenze dei riders sono molto più scattose e innaturali rispetto a quelle di Cool Boarders 3; anche il cielo, per quanto minimale possa essere la sua importanza, è realizzato peggio di quello di Cool Boarders 3.
Tirando le somme, Pro Boarder è un gioco diverso da Cool Boarders 3, benché riproduca lo stesso sport; se siete dei veri appassionati, non potete perdere nessuno dei due. Se invece ancora non vi siete decisi a comprare un gioco di snowboard... ANDATE A SCIARE!



In Mount Baker Gap c'è un bivio, prima del grande salto: giocando in due si possono prendere le due strade (una per giocatore) e performare salti incredibili. Nel replay, se siete stati coordinati, li potrete ammirare in un'unica schermata.



Anche nell'Half Pipe si può gareggiare in due, ma lo spazio sullo schermo è troppo esiguo perché si possano ammirare bene tutte le evoluzioni.



Tina Basich si appresta a compiere un salto: lo stile di ogni rider è fedelmente riprodotto sia nelle movenze (quando vengono selezionate) che nei trick.



Gli sfondi non sono realizzati impeccabilmente. Quelli di Cool Boarders 3 sembrano meglio; anche il cielo non è il massimo della vita. La neve, però, è nettamente superiore.



LUNEDÌ MATTINA.
DI AL LAVORO CHE SEI
TERRIBILMENTE MALATO



Pitbull



big air
PlayStation



PlayStation

ACCOLADE

Casa: **Eidos Interactive/Crystal**
Genere: **Platform 3D**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Gex: Deep Cover Gecko

Planet Voto

88

DI MASSIMO CARBONI

A favore
- Ottima grafica
- Estrema varietà di ambienti e mezzi
- Dettagli grafici accurati

Contro
- Non sempre la camera seleziona la visuale più comoda
- Il sonoro lascia un po' a desiderare

Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

Ambientazioni fantastiche, tanti mezzi a disposizione per muoversi e divertenti travestimenti per il nostro geco, più in forma che mai nel terzo episodio delle sue avventure.



Questo gioco avrebbe dovuto essere recensito dal coordinatore editoriale della rivista; purtroppo il poverino, dopo essere stato baciato da una principessa, si è trasformato in una rana, che comunque è un bel miglioramento, considerata la situazione fisica di partenza. Quindi, ho dovuto sobbarcarmi l'ardua impresa di prendermi cura del nuovo arrivato, il prodotto della **Eidos**, non la rana, anche se trattandosi di rettili, forse, lo stesso coordinatore dal basso della sua nuova esperienza avrebbe potuto dare il meglio. A monte...



Gex è alle prese con un robottone in stile giapponese. Si tratta di uno dei circa 60 boss con cui si dovrà confrontare. Notare l'impeccabile costume alla Gundam che il geco indossa...

GECO FOREVER

Torna dunque il simpatico geco giallo-verde che ama sgranocchiare mosche, e in una missione estremamente delicata: il perfido **Rez** ha rapito l'agente segreto **Xtra**, una vera bellezza, tant'è che nella versione inglese è doppiata nientepopodimeno che da **Marliece Andrade**, la bellissima bagnina di **Baywatch**. Come? Volevate **Pamela Anderson**? Beh, allora ditelo, siete proprio incontentabili. Ma ce l'avete presente l'Andrade? Date un'occhiatina al box per chiarirvi le idee...

LA TV FA MALE...

Il gioco si articola su una moltitudine di livelli, alcuni dei quali mutuati dai precedenti capitoli della serie, altri completamente riscritti. Complessivamente si contano venticinque livelli di gioco, che il buon geco deve superare per liberare l'**agente segreto Xtra**, sfidando mille insidie.
Gex inizia la sua avventura all'interno di una laboratorio ricco di aggeggi curiosi. Il buon geco, ispezionando le varie stanze, si imbatterà in porte chiuse che necessitano, per essere aperte, della chiave rossa che si trova nei vari livelli del gioco. Quindi, la partenza obbligata per accedere ai primi livelli è data da grossi televisori dotati di un voluminoso pulsantone verde. Facendo saltare il geco sul pulsante il televisore si accende, e in pratica apre un passaggio su un livello a cui Gex può accedere. Questi televisori, con il loro telecomando a un solo pulsante, sono di fatto le porte comunicanti dei vari livelli che Gex utilizza per entrare e uscire.



Lo stile non è impeccabile, tuttavia Gex riesce a nuotare e immergersi per recuperare oggetti sommersi. Non bisogna tuttavia esagerare con l'immersione, perché altrimenti ci si lascia le squame.



Gex alle prese con un nemico nel livello ispirato ad Alice. Le zampe in alto rappresentano l'equvalente della barra di energia vitale. In questo caso, l'unica zampa illuminata sta a significare che il geco non se la passa troppo bene.

RICOMINCIO DA QUATTRO

Giunto al quarto episodio, il geco della **Eidos** è in ottima salute, e questa versione interamente in 3D di un classico del platform risulta estremamente riuscita. Il motore grafico, rispetto agli altri due episodi, è stato interamente ridisegnato e





compete con i motori grafici dei platform più forti di questo periodo, da **Crash** a **Spyro**. La fluidità dell'immagine è estrema, e le fasi di gioco si alternano a 30 frame al secondo senza scatti o perdita di fotogrammi. Anche in questo caso i dettagli grafici si sprecano, e non mancano gli effetti di rifrazione dell'immagine su superfici ghiacciate, come il lago dei pattinatori nel livello natalizio.

Complessivamente, i programmatori hanno lavorato molto sul realismo degli effetti. Per esempio, quando Gex balza sulle piattaforme di ghiaccio galleggianti queste si inclinano pericolosamente a seconda di dove il geco sposta il suo peso: se si porta sulla parte esterna l'inclinazione aumenta, e il blocco di ghiaccio sembra in procinto di inabissarsi con effetto **Titanic**; quando il geco si sposta al centro, il ghiaccio si riequilibra. Gex può inoltre immergersi con una grazia che non ha nulla da invidiare a quella di **Lara**; tuttavia le sue escursioni subacquee devono rispettare un certo limite di tempo, altrimenti il rischio è quello di lasciarci le squame. Un'altra modifica apprezzabile è data dalla nuova serie di inquadrature che gestiscono l'azione di Gex. La regia virtuale opera selezionando di volta in volta l'inquadratura migliore, anche se non sempre l'angolo di visuale scelto dalla camera è effettivamente il più utile per il giocatore, che deve spesso cercare di aggiustare l'angolazione manualmente per cercare indizi utili nei vari scenari. A questo scopo torna utile il pulsante **R1**, che fa ruotare a secondo della pressione il panorama sino a 360 gradi, consentendo al giocatore di bloccare la visuale sull'angolazione più conveniente.

25 LIVELLI, 60 BOSS E... TANTI MEZZI!

Gex 4 si articola su 25 livelli, alcuni dei quali completamente riscritti rispetto alle precedenti edizioni, in particolare quello ambientato tra i pirati dei **Caraibi**, o quello ispirato agli spaghetti-western di **Clint Eastwood** o, ancora, il Polo Nord con **Santa Claus**. Ogni livello contiene al suo interno un mini-gioco differente, una specie di bonus-stage da completare entro un limite di tempo prestabilito (come nel prequel). Ma veniamo a uno dei punti di forza di questo platform, la presenza di mezzi molto diversi tra loro che il geco può guidare all'interno di ogni livello. La dotazione è tale da far impallidire quella già divertente e assortita di **Crash Bandicoot**. Durante il gioco Gex potrà disporre di una discreta quantità di mezzi, che vanno dal **dromedario**, alla tavola da **snowboard** (nulla a che vedere con **Cool Boarder**, ma divertente), al **carro armato**.

In particolare, la tavola da snowboard consente delle evoluzioni veramente impareggiabili. Inoltre, il geco sfoggia in ogni livello una tenuta diversa: kimono, completino da pirata, maglione da montagna, roba che neanche il Big Jim dei tempi d'oro aveva un simile guardaroba. Impressionante anche la quantità e l'assortimento di nemici: il piccolo geco dovrà affrontarne ben 60, tutti confezionati ex novo dai programmatori per rendergli la vita difficile.



Con lo snowboard, il carro armato risulta essere il mezzo più divertente a disposizione di Gex.

MANGIA MOSCHE A TRADIMENTO

Nel corso della sua missione Gex dovrà cercare di raccogliere il maggior numero di **mosche**, ovvero quelle cose che sembrano delle medagliette a forma di mosca che si trovano un pò ovunque negli scenari e che sono rilasciate anche dai nemici che vengono di volta in volta eliminati. Per aumentare l'energia vitale a disposizione sarà utile cibarsi delle mosche, che sono contenute in piccoli contenitori a forma di televisore disseminati qua e là. Basta distruggere il televisore con un colpo di coda per liberare il piccolo tafano e poi cibarsene con la lunga lingua prensile.

Infatti Gex, per superare i vari nemici, può contare sulle sue caratteristiche uniche di rettile: con il tasto X emette dei salti prodigiosi, e laddove non riesce ad arrivare con le zampe fino al punto in cui si vuole arrampicare usa la lingua, prensile per l'appunto, per sollevarsi. L'arma migliore che possiede il nostro geco è il



Ecco Gex in versione peone messicano, con sombrero a falda larga. I cambi d'abito sono una caratteristica del gioco: in ogni livello a tema il geco indossa un abito diverso.

UNA TORBIDA AVVENTURA

Quello che vedete è un servizio davvero sensazionale; si era già detto che Marliece Andrade dà la voce all'agente segreto Xtra, tuttavia sembra che nel gioco la bella bagnina e il piccolo geco abbiano avuto un incontro proprio ravvicinato. Ecco gli scatti della torbida storia passionale tra i due. C'è comunque chi è pronto a giurare che non durerà, a causa delle evidenti differenze tra i due, soprattutto in campo alimentare. Sembra infatti che Gex non ami i cornetti alla crema a colazione.



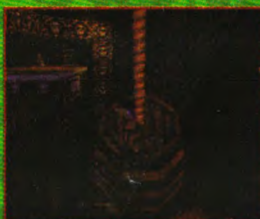






I NUOVI SCENARI

Questo terzo capitolo della saga ripropone alcune situazioni grafiche già conosciute dai fedelissimi del geco giallo-verde, tuttavia i programmatori hanno introdotto cinque nuovi mondi completamente da scoprire.





PIRATES OF THE CARIBBEAN
Si tratta di un'avventura in ambientazione piratesca. Gex dovrà confrontarsi con pirati poco rassicuranti: lo scenario include anche il caratteristico galeone.

TWISTED NORTH POLE
Un parodia del Natale che si svolge al Polo, ovvero dove dovrebbe essere di casa Santa Claus, al secolo Babbo Natale. In questo livello Gex può esibirsi sullo snowboard.





FAIRY TALE WORLDS
La trasposizione di "Alice nel Paese delle Meraviglie". Non mancano i personaggi caratteristici della favola originale: la Testa D'uovo, le Carte Soldato e via dicendo.



COWBOY EASTWOOD'S
Uno spaghetti-western alla Sergio Leone. Lo scenario è chiaramente ispirato proprio ai film che hanno avuto come protagonista Clint Eastwood.





SAVING PRIVATE GEX
In questo livello si scatena una vera e propria guerra, che Gex affronta a bordo di un carro armato: divertentessimo!









Nel livello ispirato all'Antico Egitto Gex potrà cavalcare un dromedario. É solo uno dei numerosi mezzi a sua disposizione nel gioco.

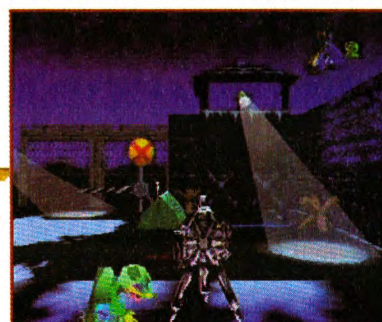
colpo di coda, che porta con un movimento rotatorio come per "spazzare" le gambe dell'avversario.

PROMOSSO A PIENI VOTI

Questo terzo capitolo della serie presenta delle buone potenzialità, e pur non arrivando al livello dei platoform di punta rimane comunque un prodotto godibile e di sicuro impatto. Forse il sonoro poteva essere migliorato, e non si presenta all'altezza degli altri elementi del gioco. Ah, a proposito! Nel corso del gioco Gex snocciola più di 1000 battute che assicurano essere divertentissime; in inglese non è che facciano proprio sbudellare dalle risate, se però nell'eventuale localizzazione in italiano ci fosse la voce di **Banfi** che dice: *"Ti spezzo la noce del chepo collo..."* chissà, le cose potrebbero anche cambiare...







Nel corso dei 25 livelli Gex ha a disposizione varie armi: notare il mitragliatore dell'immagine, please!





Gex, in tenuta da montagna, mostra la sua mitica tavola da snowboard.



FUTURSHOW

PANE PER I TUOI DENTI.

BOLOGNA 9- 12 APRILE 2999

http://www.futurshow.it

Casa: **Virgin**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, Multi-tap**

Viva Football

Planet Voto **88**

di Antonio Perna

A favore
- Giocabilità arcade ma dalle impostazioni realistiche
- Tantissime squadre e giocatori storici
- Nel titolo c'è tutto il fascino della storia del calcio.

Contro
- Sistema di controllo molto particolare (può non piacere)
- Male la selezione del giocatore vicino alla palla
- I cambi di inquadratura a volte sono troppo improvvisi



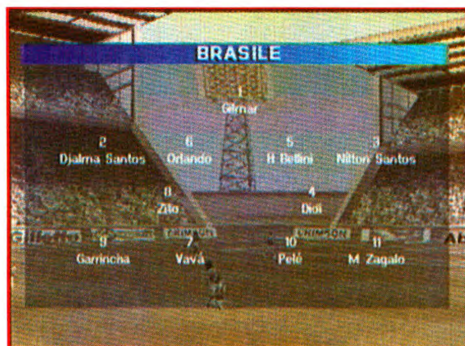
Saltate sulla giostra del tempo e vivete in prima persona le emozioni dei campionati del mondo di calcio del passato, in un gioco per i professionisti della pedata che riesce a essere innovativo in un genere dove non pareva potesse più essere possibile proporre qualcosa di nuovo.



Ogni console che vuole ambire ad affermarsi sul mercato europeo e su quello italiano in particolare deve essere in grado di fornire al pubblico degli appassionati almeno un gioco di calcio di qualità superiore. A questa regola fondamentale non sfugge neanche la PlayStation, che ha in **International Superstar Soccer Pro 98** il suo cavallo di battaglia, un titolo cioè che ha saputo conquistare unanimemente pubblico e critica per l'ottima realizzazione tecnica, ma soprattutto per la grandissima giocabilità e immediatezza.



Rispetto ad altre simulazioni, il metro di giudizio degli arbitri di Viva Football è decisamente duro: il povero Didi viene espulso dopo soli 3 minuti!



All'inizio di ogni partita, contemporaneamente all'entrata in campo delle squadre, vengono visualizzate le formazioni. Notate l'attacco del Brasile!

CRISI DI IDEE

International Superstar Soccer Pro 98 non è comunque l'unico titolo calcistico disponibile per PlayStation; anzi, sono molti i giochi a disposizione per gli amanti del pallone. E con tanti titoli basati sul calcio che è possibile trovare in giro, ci si potrebbe domandare come le software house potrebbero offrirci qualcosa di nuovo. E qui entra in gioco **Viva Football**, il nuovo gioco di calcio della **Virgin**.

Naturalmente non ci può essere niente di particolarmente nuovo nel programmare un gioco di calcio, anche perché è difficile inventare qualcosa che non sia ancora stato già proposto per quanto riguarda le regole e il sistema di gioco; comunque, Viva Football riesce a essere un gioco originale, con delle opzioni interessanti introdotte a livello di giocabilità e soprattutto un'ambientazione varia e innovativa che ripropone le sfide che nel corso degli anni hanno costruito la storia del calcio.

GIRA LA PALLA, GIRA LA PALLA...

Gli stadi ricostruiti e messi a disposizione del giocatore sono numerosi ed estremamente dettagliati, ma la ricerca e il lavoro di caratterizzazione sono andati molto più in profondità. Le squadre e i giocatori che sono stati inseriti all'interno del gioco vanno dalla **Coppa del Mondo** del lontano **1958** fino all'ultima edizione dell'anno scorso, proponendo un elenco sterminato di



Le visuali sono quasi sempre sufficientemente belle e consentono una buona giocabilità.

viva FOOTBALL

DIAMO QUALCHE NUMERO

Le statistiche che accompagnano Viva Football sono davvero notevoli e molto dettagliate, con 1035 squadre complete con le loro maglie originali, la bellezza di 16.544 giocatori per un totale di 165.440 differenti attributi che definiscono le caratteristiche di ciascun giocatore. Gli stadi disponibili sono 323, ricostruiti fedelmente rispetto all'epoca in cui si decide di prendere parte alle differenti manifestazioni sportive, per un realismo storico nella ricostruzione senza precedenti.

VF

MOTION CAPTURE DALLA VERSIONE PC

Per dare maggiore varietà ai movimenti e alle animazioni dei giocatori, il lavoro di motion capture per riprodurre le animazioni dei calciatori è stato eseguito su più giocatori professionisti diversi, per dare maggiore varietà allo sviluppo dei movimenti. Anche in rapporto alle posizioni coperte in campo, con animazioni diverse passando da un difensore fisicamente piazzato a un attaccante più esile ma veloce. In totale sono stati realizzati ben 5.400 diversi frame di animazione, che verranno sfruttati anche per la versione PC di Viva Football.



La schermata di gioco è completa: freccia di direzione del tiro (nel caso di calci da fermo), barra della potenza, visuale frontale.

giocatori e di campioni di tutti i tempi, presentati ciascuno con le proprie caratteristiche personali. Inoltre, le stesse squadre presenti nel gioco sono state impostate seguendo le caratteristiche salienti delle formazioni originali, con il **Brasile** forte in attacco e capace di un gioco veloce e ricco di colpi di classe, oppure con la **Germania** fortissima fisicamente e in difesa. Il tutto per cercare di riproporre realisticamente il comportamento delle squadre sul campo.

TUTTO SOTTO CONTROLLO...

L'approccio alla giocabilità di **Viva Football** è di tipo **arcade**, anche se la varietà di mosse e schemi che è possibile eseguire in campo aumenta enormemente la profondità di gioco rispetto alla maggior parte dei titoli più semplici disponibili in commercio. Viva Football sfrutta un nuovo sistema di controllo del gioco che permette di dare al giocatore il massimo della libertà di movimento e la pienezza di gestione dei colpi a disposizione di ciascun uomo in campo. Come in **International Superstar Soccer Pro 98**, tutti i 'colpi' a disposizione del vostro giocatore possono essere eseguiti attraverso pochi semplici comandi base che daranno luogo a un'azione piuttosto che a un'altra, anche in base alla vostra posizione rispetto alla palla e al tempismo con cui premete i tasti. Il metodo di controllo per il tipo di risposta che dà ricorda quello dell'ormai antichissimo **Kick Off**: se imparate a padroneggiarlo come si deve, riuscirete a creare azioni spettacolari e giocate di tutti i tipi, ma se non acquistate la necessaria sensibilità andrete incontro a numerose figuracce. Viva Football è abbastanza flessibile da permettere di offrire ai giocatori inesperti un'interfaccia facile e accessibile per cominciare a giocare, e a quelli esperti un sistema di controllo che permetta loro di esprimere quanto imparato nel corso delle partite giocate in precedenza.



La grafica di Viva Football non può competere con quella di giochi come Fifa 99, anche se alcune volte i giocatori sono anche 'belli da vedere'.

...O QUASI

Ma non tutto purtroppo funziona al meglio. A parte la difficoltà di ciascun giocatore a prendere la dovuta confidenza con il sistema di controllo, il peggior difetto di **Viva Football** al momento in cui si gioca una partita è la grande difficoltà nel selezionare l'uomo vicino alla palla, il che spesso porta a essere fuori posizione quando gli avversari attaccano. Questo problema rende particolarmente difficile il recupero del pallone e l'interruzione delle azioni della squadra contro cui vi state confrontando. Fortunatamente, l'abilità acrobatica dei portieri è veramente notevole, e senza sconfinare nel miracoloso riesce comunque a essere un baluardo difficile da superare prima di poter finalmente arrivare a depositare la palla in fondo al sacco.

ULTIME NOTAZIONI

Tecnicamente **Viva Football** ricorda molto il già citato International Superstar Soccer Pro 98, con un'inquadratura del campo ad ampio respiro e una resa grafica discreta. Le animazioni dei giocatori sono state sviluppate in motion capture, sfruttando decine di riprese eseguite su veri



calciatori per dare il massimo del realismo e della fluidità ai movimenti dei giocatori in campo. La grafica sfrutta un motore 3D che conserva una discreta velocità nei movimenti e una buona fluidità in quasi tutte le circostanze. In alcune occasioni particolarmente affollate possono verificarsi dei rallentamenti, ma quello che dà più fastidio sono i fulminei cambi di inquadratura per riprendere chi deve battere un calcio da fermo, non accompagnati da un'animazione più soft come magari una zoomata. Nel complesso, comunque, la realizzazione di Viva Football è più che discreta, per un titolo interessante e appetibile soprattutto per la sezione storica, capace di durare a lungo anche agli appassionati più incalliti, sempre che riusciate a entrare in sintonia con il sistema di controllo.

LA STORIA DEL CALCIO



Oltre all'aspetto degli stadi e a quello delle maglie, anche le tattiche e il comportamento in campo delle squadre rispecchia le condizioni originali relative al periodo storico a cui appartenevano. E questo significa soprattutto che le condizioni tattiche sul campo saranno diverse a seconda del periodo in cui intendete giocare. Le squadre del 1958, per esempio, si muovono più lentamente rispetto a quelle dei giorni nostri, vista la maggior importanza assunta negli anni dalla preparazione atletica dei calciatori. È per questo motivo che i giocatori del 1958 'scoppiano' se vengono fatti correre troppo a lungo senza farli respirare; perché non sono allenati al fondo come i giocatori moderni, e si stancheranno prima. Allo stesso modo, è possibile notare delle profonde differenze di comportamento in merito ai movimenti sul campo dei giocatori, che risentono della maggiore esasperazione delle impostazioni tattiche sul campo; con le squadre d'epoca gli spazi a disposizione sono molto più ampi, mentre con l'arrivo del pressing e del gioco a zona le cose si fanno molto più complicate.



Casa: **Microprose**
Genere: **Strategico**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **nono dichiarati**

Compatibilità: **Mouse**

Civilization 2

DI **ANTONIO PERNA**

Planet Voto

78

	Voto (1–10)
Grafica	5
Gameplay	8
Sonoro	6
Longevità	9
Originalità	8

A favore:
- Simulazione approfondita
- Tante cose da fare
- Evoluzione del gioco costante

Contro:
- Grafica pessima e datata
- Musiche straordinariamente noiose
- Poca azione e tempi lunghi

PROVA PLANET



Dopo i fasti della versione per PC (tra poco in arrivo il terzo capitolo), la saga di **Civilization** approda anche alla console Sony e propone quella che dovrebbe essere la sfida strategica definitiva: seguire le sorti di una civiltà, dall'alba dell'uomo ai tempi della preistoria fino al futuro più distante, ai confini dell'oscurità nello spazio.

DAL PICCOLO VILLAGGIO...

In base alle attitudini di ciascun giocatore si può decidere per un approccio più militare, orientato al combattimento, sfruttando le possibilità strategiche offerte dalle proprie unità da combattimento; altrimenti, si possono sfruttare le risorse economiche per potenziare lo sviluppo scientifico e raggiungere una supremazia culturale che con la diplomazia possa permettervi di creare le premesse per una prospera evoluzione della vostra civiltà. A seconda dell'approccio adottato per la partita si potranno ottenere risultati differenti anche per quel che riguarda la conclusione del gioco e la vittoria finale: gli amanti dei combattimenti potranno saziare la loro fame di gloria con la conquista del mondo, mentre chi ha la natura dello scienziato potrà cercare di lasciare un segno nella storia attraverso le meraviglie del mondo.

... ALLE MERAVIGLIE DEL MONDO

Uno degli aspetti più divertenti di **Civilization II** è la grande 'corsa' all'esplorazione per conquistare quante più risorse possibile. E questa gara apre una varietà incredibile di nuove possibili evoluzioni del gioco. La corsa allo spazio ha anche una notevole importanza strategica, perché mette a disposizione del giocatore nuove armi e può fornire un vantaggio paragonabile a quello della scoperta della polvere da sparo. Naturalmente, come nelle versioni precedenti del gioco verrà data notevole importanza anche allo sviluppo sociale e tecnologico della propria civiltà, con una serie di scoperte scientifiche e culturali che permettono alla propria civiltà di progredire anche attraverso la realizzazione delle ormai famosissime **"Wonders"**, le meraviglie che permettono a un popolo di distinguersi da tutti gli altri per la sua abilità superiore.

PANE E VOLPE PER LA PLAYSTATION

Tutto ciò che ha reso Civilization II un grande titolo su PC è stato incluso in questa versione per PlayStation, il che ne fa uno dei pochi titoli strategici disponibili per questa console che abbia un reale spessore di gioco di una certa profondità. Ad ogni modo, cominciare a giocare è più semplice grazie agli aiuti previsti dai programmatori ed evidentemente pensati per un pubblico più abituato a titoli di azione che non a giochi dove occorre pensare molto prima di fare la propria mossa. L'intelligenza artificiale del programma è stata affinata, in modo che la sfida cresca costantemente con le possibilità di interazione che si aprono con il procedere dell'evoluzione. Incontrare altre civiltà, infatti, porta a dover gestire con maggior attenzione gli aspetti riguardanti il commercio e la diplomazia, oppure la guerra e lo sviluppo dei combattimenti, offrendo diverse opzioni al giocatore e una notevole complessità di gioco. C'è anche qualche pecca, come le unità a cui viene assegnata una destinazione da raggiungere che si perdono a girare intorno agli angoli delle insenature, ma si può anche chiudere un occhio.



Una delle ultime evoluzioni possibili: la città spaziale. Solo i più tenaci e abili tra di voi la potranno vedere.

GRAFICA DA PRIMA ELEMENTARE

Per quanto riguarda l'aspetto grafico, qui si notano le maggiori differenze rispetto alla versione PC: la grafica infatti è molto meno definita e nitida, anche perché non si può pretendere che la risoluzione della PlayStation possa rivaleggiare con quella di un PC. Nonostante la definizione piuttosto grezza, però, lo stile grafico svolge il suo compito a dovere e si dimostra all'altezza, a parte la facilità con cui si confondono gli stendardi delle varie unità sullo sfondo della mappa. Comunque, Civilization II è un titolo tutto rivolto alla gestione e alla pianificazione strategica, e anche se l'occhio vuole la sua parte in questo caso è lecito accontentarsi di poco. Per fortuna l'interfaccia di gioco è buona, con le finestre da cui lanciare i vari comandi che si presentano diligentemente a video, e che consentono di giocare senza troppe difficoltà anche se privi di mouse; unica nota dolente sono le grandi quantità di testo da leggere, scritto neanche con caratteri troppo grandi. Per fortuna il testo è tutto in italiano, anche se la traduzione non è sempre impeccabile. Sostanzialmente, Civilization II è un titolo di quelli tosti, che impegnano a lungo e richiedono molta applicazione per essere goduti appieno, ma saprà dare enormi soddisfazioni agli appassionati e durerà veramente a lungo. Uno dei migliori titoli di strategia disponibile per PlayStation.



La mappa di gioco nello splendore della grafica scarna, dei colori confusi e della scarsa definizione. Per fortuna il gioco è molto approfondito e curato.

La sala del trono è il metro del vostro prestigio: più voi sarete importanti e potenti, e più sarà sfarzosa ed elegante.



Come si comincia

All'inizio del gioco è subito possibile scegliere tra numerose opzioni quali il vostro grado (capitano, signore della guerra, principe, re, imperatore o divinità), la dimensione della mappa fra tre diverse ampiezze, il vostro sesso, la caratterizzazione delle costruzioni (Età del bronzo, monoliti del nord Europa, classico, orientale o medievale), quale razza guidare (ce ne sono in tutto ventuno diverse), quale livello di fermento delle popolazioni barbare confinanti e quante altre civiltà (da 3 a 7) incontrerete nel corso del gioco. In base a queste scelte, ogni partita vive poi di vita propria e si sviluppa in maniera sempre diversa e con differenti gradi di complessità.



CURIOSITÀ DELL'EVOLUZIONE

Nel corso del gioco sono fondamentali le tappe evolutive sancite dalle scoperte che vengono effettuate dai ricercatori agli ordini del giocatore. E' grazie alle scoperte che si procede nel corso del gioco e si vede evolvere la propria civiltà. Un aspetto buffo di queste tappe evolutive è l'immagine grafica che le accompagna, spesso fuori posto rispetto all'ambientazione in cui ci si ritrova. Per esempio, quando viene 'inventata' la cavalleria l'immagine che accompagna l'annuncio della scoperta è quella di un cow-boy in sella, anche se magari la vostra civiltà è improntata sulle orme degli antichi egiziani. Poco male, quello che conta è la sostanza della scoperta; per la forma c'è sempre tempo.

Casa: **Sony Computer Entertainment**
Genere: **Gioco di ruolo**
Sviluppatore: **Contrail**
Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Legend of Legaia

DI ANTONIO PERNA



Legend of Legaia è un gioco di ruolo sviluppato in stile tipicamente giapponese che ricorda molto da vicino **Final Fantasy VII** per come è stato realizzato e per i ritmi con cui si svolge il gioco. Come tutti i giochi di ruolo nipponici, la storia è incentrata sullo sviluppo tattico dei combattimenti e sulla risoluzione di quest da portare a termine con l'esplorazione di scenari fantasiosi e di ampie dimensioni. Ma entriamo più nei dettagli per vedere gli aspetti più interessanti di questo titolo ormai di prossima pubblicazione.

E adesso non si fermano più: ecco ancora un gioco di ruolo per PlayStation convertito da un titolo di successo giapponese. Come dire, l'invasione continua...

PAESAGGIO NELLA NEBBIA

La storia è ambientata in un mondo devastato dagli effetti della magia e della violenza. Una misteriosa nebbia comparsa dal nulla ha infatti avvolto anni addietro tutte le terre, trasformando in demoni orribili le creature magiche che prima vivevano in simbiosi con l'uomo rivoltandogliele contro. L'umanità è stata così costretta a nascondersi dagli attacchi delle creature mutate, cercando di mantenersi a distanza dall'avanzare della nebbia per sopravvivere. Il gioco vi vede nei panni di un giovane cacciatore che deve salvare il suo villaggio improvvisamente assediato dai demoni, per poi scoprire il modo di scacciare la nebbia dalle terre dell'uomo, e soprattutto per distruggere chi le nebbie le aveva evocate per liberarsi dell'umanità.

BOTTE DA ORBI E UN PIZZICO DI MAGIA

La trama della storia è ben sviluppata e accompagna gradevolmente il susseguirsi delle battaglie, che sono sicuramente uno degli aspetti di maggiore interesse dell'intero programma grazie anche alle interessanti novità che mettono in mostra. I combattimenti sono gestiti a tempo fermo come in **Final Fantasy VII**: voi impartite gli ordini necessari ai vostri personaggi (movimenti, incantesimi, attacchi...) tramite menu a tendina che via via si arricchiscono di opzioni e nuove voci, poi delle animazioni mostrano il procedere dei combattimenti. Gli scontri vengono rappresentati in 3D con frequenti zoomate e cambi di inquadratura che riprendono in maniera molto dinamica ogni scambio di colpi, tanto da sembrare di trovarsi di fronte a un picchiaduro 3D (e pure di ottima qualità) più che alla sezione tattica di un gioco di ruolo. E anche il sistema con cui si combatte può essere pensato come la versione tattica di un picchiaduro; infatti, se decidete di attaccare un nemico potrete inserire che tipo di colpo portare (in alto, in basso, a sinistra ecc.) arrivando a creare delle vere e proprie combo che potranno causare al vostro avversario più danni rispetto a una semplice sequenza casuale di attacchi. Con il procedere del gioco le combo a disposizione diventeranno sempre più numerose e devastanti, e si aggiungeranno poteri magici, armi speciali e abilità particolari con cui affrontare al meglio anche le situazioni più difficili.



La finestra di dialogo è quanto di più semplice e classico offrano gli RPG.


I personaggi di Legend of Legaia sono graficamente ben realizzati.

INTRODUZIONE E SVOLGIMENTO

Naturalmente, con il procedere del gioco verranno visitati numerosi nuovi ambienti, città e templi, e si aggiungeranno sempre nuovi personaggi che combatteranno al vostro fianco e contribuiranno attivamente all'evoluzione della storia. Nelle nuove locazioni visitate si potrà cercare di equipaggiare il vostro gruppo di guerrieri con armi e corazze della migliore qualità, e di raccogliere importanti informazioni sulle persone o gli oggetti che si stanno cercando per risolvere al meglio le varie sottotrame che il gioco porta avanti parallelamente alla storia principale e che verranno illustrate sia con animazioni in grafica 3D che con filmati digitali; tutto come da copione nei giochi di ruolo classici.

CHI BEN COMINCIA...

Le premesse con cui si presenta **Legend of Legaia** sembrano quelle di un buon titolo, con grafica e sonoro attestati su ottimi livelli, una grande giocabilità, una buona varietà di situazioni da affrontare e una trama coinvolgente e interessante, che anche se sviluppata in modo piuttosto lineare riesce a non essere mai scontata e prevedibile.


Anche gli scenari sono stati resi molto bene dal punto di vista grafico.

Lo sviluppo degli enigmi non è particolarmente complesso, il che lascia giocare Legend of Legaia con una buona immediatezza. Al momento la fase di localizzazione (cioè di traduzione in inglese) è piuttosto avanzata, il che lascia supporre la pubblicazione entro l'estate. Attendiamo con fiducia.

Potenzialità
80

Uscita prevista
Estate '99

Assomiglia a:
- **Final Fantasy VII** e **Wild Arms**

Ha qualcosa in più di:
- **Wild Arms** (bonus e segreti più interessanti, grafica leggermente migliore)

...e qualcosa in meno di:
- **Final Fantasy** (la trama è più forte e i personaggi più caratterizzati. Anche la grafica è molto migliore in FFVII)

UNO SPICCIOLO DI TECNICA

La realizzazione degli ambienti e dei personaggi è interamente in grafica poligonale, il che permette di avere più flessibilità sulle inquadrature, che si muovono per seguire al meglio l'azione. E anche la definizione dei dettagli è ottima, con una buona qualità delle texture, trasparenze ed effetti di illuminazione dinamici molto spettacolari e ben realizzati, sfumature e colori ben miscelati.







Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **Eden**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1-2, fino a 4 con Multi-tap**

Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole), volante, pedaliera e Multi-tap**

V-Rally 2



Di Giampaolo Moraschi

Potenzialità
90

Uscita prevista
Giugno '99

Assomiglia a:
- **Gran Turismo** e **Colin McRae Rally**

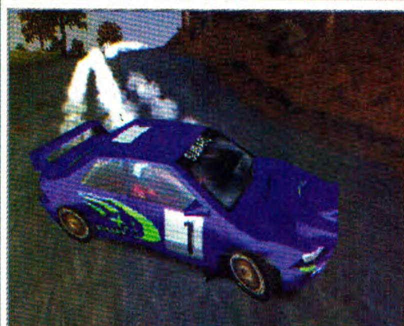
Ha qualcosa in più di:
- **Porsche Challenge** (dalla grafica alla fisica dell'auto, passando per la longevità: qui c'è un editor!)

Ha qualcosa in meno di:
- **Ridge Racer Type 4** (manca un numero sufficiente di auto avversarie per essere coinvolti in una corsa testa-a-testa).

PRIMA IMPRESSIONE

Indubbiamente **V-Rally** è stato ed è tuttora uno dei migliori giochi di guida mai usciti per **PlayStation**. All'epoca della sua uscita il prodotto della **Infogrames** destò grande ammirazione non solo per la grafica ultra fluida e ricca di dettagli, ma anche per una manovrabilità dell'auto che si poneva una spanna sopra tutti i giochi di guida prodotti dalla concorrenza. In questo primo scorcio di '99 la casa transalpina è in procinto di presentare al pubblico il secondo episodio di V-Rally (**V-Rally 2**, appunto), che promette di riportare sia la Infogrames che la **Eden** (casa sviluppatrice del gioco) nuovamente nell'Olimpo dei migliori produttori di giochi di guida per PlayStation.

Corri, sterza, sgomma a più non posso incurante di eventuali incidenti o cappottamenti. E questo è solo l'inizio di ciò che ci promette V-Rally 2...



Una delle splendide viste esterne consente addirittura di vedere pilota e copilota all'interno dell'automobile.

METTIAMOCI LE MANI...

È quindi con grande interesse e tepidazione (V-Rally è stato per un bel po' il mio gioco di guida preferito) che mi sono messo di fronte alla fida PlayStation Blu della redazione per provare la versione dimostrativa di **V-Rally 2**. Anzitutto, devo premettere che il gioco è ancora lontano dall'essere completato (siamo a circa il 60-65% della realizzazione), per cui è probabile che molti degli aspetti di gioco verranno ulteriormente migliorati e raffinati. Parto con la descrizione del motore grafico del gioco, dal momento che uno dei punti di forza del primo episodio consisteva proprio nell'eccellenza della grafica. La mia impressione al riguardo è stata davvero positiva: la grafica scorre via fluidissima, e anche nelle zone di foresta più fitta (o forse è una giungla?) non si nota il minimo rallentamento. La definizione grafica è particolarmente buona, con alcuni effetti di luce riflessa sulla carrozzeria (... quando il tempo è buono e il sole è alto all'orizzonte) che mi hanno colpito positivamente. I punti di ripresa dell'azione sono come di consueto numerosi: per ora, oltre alla classica vista da dietro l'automobile, ve ne sono altre tre. Una un po' più alta e lontana (che permette di impostare meglio le curve), e due viste dal davanti (una sul cofano dell'auto - alla **"Daytona USA"** per intenderci – e una da dentro l'abitacolo, ma senza cruscotto e volante). Queste ultime consentono di immergersi particolarmente nell'atmosfera di gioco, con la grafica a scorrerci attorno come una saetta. Anche se si perde un poco di vista la struttura della pista (se non si sono imparate a memoria le curve saranno guai), queste due viste sono davvero emozionanti. La documentazione che accompagna questa beta indica a chiare lettere che saranno aggiunti in un secondo tempo altri effetti grafici quali: lens flare (... sono proprio curioso di vederlo), uno speciale effetto progressivo di sporco sulla carrozzeria, le fiammate dallo scarico durante il rilascio dell'acceleratore e addirittura fotografi e pubblico in mezzo alla strada... che si scansa solo all'ultimo momento!

SOLO L'IMBARAZZO DELLA SCELTA...

Quanto alle auto a disposizione, buone notizie: ci saranno tutte e 18 le auto ufficiali del Campionato del mondo di rally 1999, con in più un succosissimo bonus di ben dieci auto sbloccabili solo vincendo determinate gare, che vi consentiranno di guidare 'mostri sacri' del passato quali **Lancia Stratos, Mini Cooper** ecc. Durante la guida si nota immediatamente la grande manovrabilità che le varie auto possiedono, con però una strana sensazione di 'leggerezza' dell'auto stessa, che porta a "strane situazioni" durante le quali mi è persino capitato di effettuare interamente alcune curve su due sole ruote. Interrogato opportunamente al riguardo, Stefano Bonazza, producer del gioco, ha assicurato che su questo aspetto della fisica dell'auto i programmatori della **Eden** stanno già lavorando alacremente, e che questo inconveniente verrà facilmente risolto. Staremo a vedere... In ogni caso, sarà possibile modificare sia l'assetto delle sospensioni, sia il tipo di pneumatici utilizzati, per poter sempre ottenere le massime prestazioni dal nostro mezzo indipendentemente dal tipo di terreno su cui si svolgerà la gara. Il gioco avrà effetti di tempo atmosferico quali neve, pioggia, nebbia e così via, e influenzerà di conseguenza il tipo di superficie che si incontrerà durante la corsa.



La corsa si svolge velocissima anche all'interno di lunghe gallerie.

I percorsi saranno sia di tipo **'open-ended'** (come le prove speciali dei rally), sia su circuiti. Questi ultimi saranno anche impreziositi dalla presenza di alcune scorciatoie (alcune delle quali segrete) che consentiranno di battere più agevolmente i record dei vostri amici. Esiste la possibilità di gioco multiplayer, sia con **split-screen** orizzontale che verticale, e fino a quattro persone contemporaneamente con lo schermo diviso in quattro. Vi assicuro che è impressionante vedere la velocità della grafica anche in queste condizioni.



Spesso la velocità porta le vetture a saltare dopo aver incontrato un dosso.

EDITOR? SÌ, GRAZIE

I livelli di difficoltà sono due (**standard** ed **expert**), e si concretizzeranno soprattutto nelle diverse prestazioni delle auto avversarie. Sfortunatamente il numero di queste è davvero ridotto: solamente quattro. Comunque, ho potuto notare come le auto gestite dal computer siano maledettamente difficili da battere, consentendo quindi una buona longevità del prodotto anche con poche auto. Ottima poi l'opzione di replay, che consente di rivedere dall'esterno e da qualunque angolazione le auto (comprensive di pilota e copilota perfettamente animati!). Davvero splendida, infine, la realizzazione dell'editor di piste, che consentirà agli utenti di creare le proprie piste e poi di scambiarle con i propri amici semplicemente memorizzandole su **Memory Card**. Ho provato per curiosità a creare un nuovo tracciato e sono riuscito a farne uno non troppo scarso in meno di cinque minuti! Davvero un'utility interessante, che consentirà di aumentare enormemente il fattore longevità di questo splendido e promettentissimo gioco. **V-Rally 2** dovrebbe uscire nel mese di giugno e davvero non vedo l'ora di poterne fare una recensione!





Casa: **Activision**
Genere: **Platform Rpg**

Sviluppatore: **Tamsoft**
Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Non dichiarate**

Guardian's Crusade

DI **MASSIMO CARBONI**

Una cicogna vola ignara in un cielo plumbeo, con nuvole cariche di pioggia e lampi che ne illuminano il difficoltoso incedere. Come ogni buona cicogna che si rispetti, tiene stretto nel becco un fagottino: solo che il neonato è un piccolo draghetto! Purtroppo la cicogna viene attaccata da due mostri alati e il piccolo non giunge a destinazione dai suoi genitori: precipita insieme alla cicogna e viene ingoiato dal buio. Il gioco

Cento mostri, oltre settanta magie differenti, centocinquantacinque diversi tipi di attacchi, cinquanta armi, cento armature e cinquanta magie diverse. Sono abbastanza per un RPG?

inizia qui: infatti, il giocatore è chiamato a impersonare un piccolo cavaliere che, dopo aver trovato il piccolo drago (sembra che sia l'ultimo della sua specie), se ne prende cura e lo aiuta a scoprire le sue vere origini. Attraverso la loro sinergia, i due protagonisti arricchiranno il proprio bagaglio di esperienza e quindi anche la propria abilità e la capacità di battersi e di vincere gli scontri con i temibili nemici che incontreranno sul loro cammino.



Il piccolo drago si lancia all'assalto. Può trasformarsi in quattordici creature diverse ognuna con doti aeree particolari.

DAI CREATORI DI TOSHINDEN

Sviluppato dagli stessi programmatori della serie **Toshinden**, questo RPG si presenta potenzialmente come un prodotto di buona qualità, con una grande varietà di opzioni e armi a disposizione. Il piccolo cavaliere deve fronteggiare un esercito di più di 100 mostri, che padroneggiano fino a 71 magie differenti e oltre 155 diversi tipi di attacchi. Per fare ciò dispone di più di 50 armi, 100 armature e 50 magie diverse. Come si può intuire, si tratta di una vero e proprio scontro senza esclusione di colpi. Un grande aiuto in questo senso viene fornito dal drago bonsai, che può trasformarsi in 14 diverse creature, ognuna delle quali dotata di una sua personalissima abilità di volo.



Ecco il nostro cavaliere impavido che lancia la sua mortifera palla di fuoco.



I due protagonisti assoluti: un cavaliere... e il suo drago.

RPG IN 3D

La visuale di **Guardian's Crusade** è dall'alto. Il piccolo guerriero e il draghetto svolazzante si troveranno a ispezionare case di piccoli villaggi camera per camera, caverne pertugio per pertugio, oceani e molti altri ambienti alla ricerca dei segreti del piccolo drago e della 'parola mistica'. Pur essendo un gioco di ruolo, l'approccio è piuttosto semplice e intuitivo; tuttavia i dialoghi, per il momento in inglese, sono piuttosto difficili da seguire perché si succedono con una certa frequenza, ed è indispensabile prestarvi la massima attenzione se si vogliono avere delle possibilità di procedere nel gioco.
È quindi auspicabile una traduzione in italiano, o il rischio che rimanga un prodotto per soli appassionati è davvero troppo elevato; d'altro canto, la grafica meno spartana del solito ne potrebbe fare una gioco accessibile anche ai non amanti del genere, una sorta quindi di entry-level dei giochi RPG.

CHI BEN COMINCIA...

Si dice sia a metà dell'opera, ma a dirla tutta i programmatori della **Tamsoft** si sono spinti anche un po' più avanti. Con qualche piccolo adattamento, infatti, il gioco garantisce di diventare un punto di riferimento per il genere RPG, che pur non essendo uno dei più popolari, è sicuramente apprezzato da un'ampia nicchia di giocatori. Vedremo se la versione definitiva manterrà tutte le promesse...



Uno degli interni di un castello che il piccolo cavaliere dovrà esplorare alla ricerca di indizi.

Potenzialità
75

Uscita prevista
Aprile '99

Assomiglia a:
- **Chocobo's Mysterius Dungeon 1 e 2, Final Fantasy**

Ha qualcosa in più di:
- **Gran Stream Saga** (miglior grafica e approccio immediato apprezzabile anche dai non amanti del genere)

...e qualcosa in meno di:
- **Chocobo's Mysterious Dungeon 1 e 2**
(Le ambientazioni e i nemici sono nettamente migliori come qualità e quantità)

PRIMA IMPRESSIONE

ARMI E MAGIE PER TUTTI I GUSTI

Nel corso del gioco il piccolo cavaliere può utilizzare abilità particolari (living toys) che da sole o, meglio, combinate con arti magiche possono conferire una specifica abilità di cui il protagonista si avvantaggia. Il panorama è molto ampio; ve ne proponiamo un assaggio.



TIMEOUT: questa particolare abilità consente di avere una protezione per circa tre turni. In un certo senso funziona come un timeout nel basket, in quanto per il periodo considerato le bellicosità si interrompono.

TOUGHWALL: protegge come uno scudo; l'effetto è lo stesso del Timeout per un tempo più ridotto.

NURSE: rivitalizza il cavaliere con una bella punturona ricostituente.

ASSASIN: trasforma il cavaliere in una macchina da combattimento con pistole per circa tre turni.

Casa: **SCEI**
Genere: **Simulazione Musicale**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Um Jammer Lammy

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

È arrivato il seguito di Parappa the Rapper, uno dei più strani e originali giochi per PSX. La protagonista è Lammy, una gattina 2D metallara che suona la chitarra.

Um Jammer Lammy segue i progressi di Lammy, una chitarrista che ama il rock, il thrash metal e la musica funky, e che vuole diventare la miglior rocker del mondo. Un giorno a Lammy viene data la possibilità di suonare dal vivo con la famosa **Soul Diva**. Il compito è arduo: Lammy dovrà allenarsi e praticare a lungo se vuole coronare il suo sogno. Come in Parappa, Lammy potrà contare sull'aiuto dell'unico, mitico, insdiscutibile **Chop Chop Master Onion**, guru spirituale e filosofo di grande fama. In questo gioco le insegna a pensare di suonare la chitarra nella sua testa e di usarla per vincere le sfide di ogni giorno in modo da impadronirsi bene della tecnica. Le sfide di cui parla sono, ovviamente, i quadri che bisogna superare per arrivare al gran finale, dove Lammy potrà suonare con la famosa artista: dal taglio degli alberi al volo in aeroplano, dai giochi per bambini allo spegnere gli incendi, Lammy sarà protagonista di tutto questo.



Ecco come si presenta la stringa di comando: Triangolo, Cerchio e Quadrato erano i pulsanti da premere quando la faccia di Lammy ci passava sopra.





LA MICIA CHE RAPPA

Il metodo di gioco su cui si basa Parappa the rapper e, di conseguenza **Um Jammer Lammy**, è uno dei più originali degli ultimi anni. Sul ritmo di una canzone, al pari di **Bust a Groove**, il giocatore deve premere i pulsanti del joypad in sequenza come indicato dalla stringa che scorre sullo schermo. A ogni tasto è assegnato un movimento, una frase o un suono che vanno a incastrarsi nel pezzo sul quale si sta "rappando". Tutto questo quando sullo



Ecco Lammy che suona un cucciolo di coniglio al posto della chitarra. Con due olive e un rametto di rosmarino, però...

I PREMI DI PARAPPA



Parappa the Rapper è stato forse il primo gioco "alternativo" nato per PlayStation. Il concetto si basa sul seguire la musica mentre sullo schermo i personaggi ballano e cantano; a questo ritmo bisogna premere i tasti nella sequenza indicata sullo schermo. Sembra facile, ma quando la musica si fa veloce e bisogna seguire le indicazioni sullo schermo, ricordarsi la posizione dei tasti senza guardarli diventa difficile.
Quando uscì, nel 1996, riscosse un successo (meritato) grandissimo, vendendo finora più di 700.000 copie. Lo stesso anno in cui uscì, vinse il premio CECA Special Judges Award, il Sound Award e il Japanese Software Special Judges Award. Non male per un gioco a due dimensioni!



IL MONDO DI LAMMY E PARAPPA

Il mondo di Parappa (e da oggi anche di Lammy) è un misto tra un 2D e un 3D. Infatti, in un ambiente colorato e fumettistico ma comunque tridimensionale (anche se piuttosto grezzo), si muovono personaggi bidimensionali. Come se fossero disegnati su fogli di carta e poi animati, gli strani animali del mondo di Parappa si piegano e si spostano a ritmo di musica, mostrando occasionalmente "le spalle" e rivelando una superficie piatta e monocolore, retaggio della loro origine bidimensionale.





Ecco una scena del primo schermo dove Lammy fa la conoscenza del mitico Chop Chop Master Onion! Kick, Jump, it's all in the mind!

Potenzialità

75

Uscita prevista

Aprile '99

Assomiglia a:
- Parappa the Rapper, Bust a Groove

Ha qualcosa in più di:
- **Bust a groove**: qui si usano tutti e quattro i pulsanti più L1 e R1

Ha qualcosa in meno di:
- **Parappa the Rapper**: non è più lui il protagonista!



schermo un personaggio "rappa", mentre il giocatore lo sta a sentire e risponde a ritmo di musica. Nel primo Parappa la stringa dei comandi da eseguire era ben visibile nella parte alta dello schermo; in questo episodio, invece, la serie di comandi comparirà gradualmente, come se scorresse verso l'alto al pari dei titoli di coda di un film. Nel primo schermo di **Um Jammer Lammy**, vediamo la protagonista sul palco insieme al mitico, enorme e mai abbastanza idolatrato Chop Chop Master Onion: al rap cantato da quest'ultimo, Lammy risponderà con possenti schitarrate. Al giocatore l'onere di fargliele fare a tempo. Lungo il corso del gioco, Lammy incontrerà altri personaggi con i quali confrontarsi per riuscire a padroneggiare l'arte musicale. Alcuni vi saranno familiari se avete giocato a Parappa, altri sono nuovi e originali, creati espressamente per questo episodio. Un esempio su tutti: la gattina, amica di **Sunny Funny** in Parappa the Rapper, ora è la bassista del gruppo di Lammy.

LA MUSICA FA VIBRARE...

Tra le nuove caratteristiche, segnalo in particolare la modalità di allenamento e, soprattutto, quella a due giocatori, assente nel primo episodio. Inoltre sarà possibile salvare i replay dei pezzi su memory card. Quello che potrebbe rivoluzionare le cose, però, è il supporto **Dual Shock**: il joypad vibrerà a ritmo di musica! In effetti, non proprio a ritmo: una vibrazione si inserirà in alcuni quarti vuoti della battuta (musicalmente parlando) per aiutare il giocatore a tenere il ritmo. Le canzoni sono, come al solito, in pieno stile Parappa: c'è da scommettere che vi ritroverete a canticchiarle girando per casa o in ufficio, come mi è più volte capitato con i brani del primo Parappa o i fantastici pezzi di Bust a Groove. La semplicità dei brani, la loro melodia, senza contare la quantità di volte che bisogna sentirli prima di passare al quadro successivo: tutto questo fa la fortuna del gioco. Nel caso di Parappa e di Bust a Groove (e anche di questo Um Jammer, scommetto), il fatto che i brani rimangano in testa a lungo anche dopo aver spento la console, è sintomo della validità del prodotto che continua a "vivere" anche quando non ci si sta giocando. Io e tutta Villa Bojungles (che vi ricordo essere team ufficiale di collaudo dei giochi alternativi), dopo aver da tempo finito Parappa the Rapper, siamo in trepidante attesa della versione occidentale del prodotto.

Mi dicono infatti che verrà localizzato in cinque lingue, e forse uscirà anche in italiano. Purtroppo accade troppo spesso che le traduzioni e i doppiaggi in italiano si rivelino mal eseguiti; a parte pochi e sporadici successi (Apocalypse su tutti), rimango sempre piuttosto deluso (vedi **Bloodlines** su questo numero). Novità divertente è l'interfaccia, sempre assurda e fumettistica, dove le opzioni di gioco sono visualizzati sotto forma di tavoletta di cioccolata! Dedicato ai fan del primo episodio e a chi ama i giochi... strani!





COME RAPPARE

Ecco un cane pompiere. Durante una delle prove, Lammy dovrà rappare con lui per aiutarlo a spegnere un incendio.



Qui il cane pompiere canta la strofa del pezzo: l'immagine del suo viso scorre sulla stringa di comando evidenziando, a tempo, i pulsanti da schiacciare.



Lammy risponde suonando il sifone dei pompieri come fosse una chitarra. Sullo sfondo (di entrambe le immagini), si agitano ballando la breakdance vari cani pompieri, a metà tra i Chippendales e i California Dream Men.

Casa: **SCI**
Genere: **Simulazione di guida**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e manopole), volante e pedaliera**

Carmageddon 2: Carpocalypse Now!

DI GIAMPAOLO MORASCHI

Anche se già ve ne abbiamo proposto un articolo due numeri fa, dopo aver potuto provare in prima persona il gioco nella sua versione per PlayStation, non abbiamo resistito alla tentazione di farvene immediatamente partecipi. Ecco quindi, preparate su di un piatto d'argento, le nostre prime 'impressioni di guida', corredate di foto ufficiali prese direttamente dall'uscita video della console bluette presente negli uffici londinesi della **SCI**, la casa inglese responsabile di cotanto successo e di cotante polemiche.

Il più controverso, famoso e censurato gioco di violenza stradale sta per approdare sulle nostre console. Sì, non avete immaginato male: sto proprio parlando di Carmageddon...



Un esempio di livello: come potete notare, le sue dimensioni sono davvero enormi.

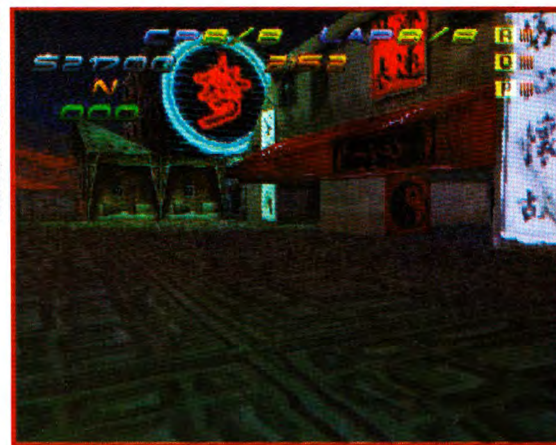
CONTROVERSO A TUTTI I COSTI

Sì, perché, a costo di ripetermi, **Carmageddon** (nella sua incarnazione PC) è stato senza dubbio il titolo più bandito, censurato e osteggiato dalle Pubbliche Amministrazioni e dai mezzi di comunicazione che la storia ricordi. Tralasciando la considerazione che quasi sempre coloro che hanno sparlato di questo prodotto non solo non ci avevano giocato, ma non l'avevano neppure visto di sfuggita, bisogna ammettere che Carmageddon è indubbiamente un gioco violento e sanguinolento, non adatto agli 'stomaci' più delicati o ai giocatori più giovani. Detto questo (ed evitando - almeno per ora - la pubblicazione di immagini troppo sanguinarie), penso sia importante chiarire immediatamente che tutto il divertimento presente nei primi due episodi realizzati per PC li ritroverete tali e quali anche sulla vostra amatissima console Sony. Si tratta solo di aspettare ancora qualche mese.

SCHIACCIA TU CHE SCHIACCIO ANCH'IO

La versione che abbiamo potuto visionare sotto l'attento sguardo di **Sam**, il simpatico e inesauribile pierre della SCI, era completato per circa il 70% e conteneva già le versioni pressoché definitive di quattro dei dodici livelli che proporrà il gioco definitivo. Nonostante l'evidente presenza di bug che spesso e volentieri facevano bloccare la console proprio sul più bello, la nostra sessione di gioco è stata più che positiva, con i vari passanti che fuggivano terrorizzati al nostro arrivo e svariati "splaaaash!" che in maniera inequivocabile indicavano il più o meno volontario stiramento degli stessi. La tipologia di passanti con cui avremo a che fare (anche se sarebbe più corretto dire che saranno loro ad avere a che fare con noi...) comprende: semplici passanti, impiegati, giocatori di calcio e di football americano, poliziotti, soldati, diavoletti, operai e un gran numero di ragazze (sia vestite che in bikini...). Non mancano poi alcuni degli animali apparsi con **Carmageddon II** per PC, tra cui le mitiche e assai rumorose mucche!
L'effetto complessivo ottenuto non è ancora quello definitivo, ma ricorda da vicino l'atmosfera esagerata e farsesca che tanto ha divertito gli appassionati PCisti di questo gioco. Poi, a rendere ancora più esagerata e caricaturale l'atmosfera di gioco contribuiscono anche i danni, che per investimenti, scontri e rovinose cadute dai cavalcavia si abbatteranno sulla nostra malcapitata autovettura. Questa, infatti, poco a poco si accartoccerà su se stessa fino a esplodere quando sottoposta a troppi maltrattamenti.

Uno scorcio del livello ambientato in un quartiere cinese: mi sa che qui dovremo guidare come fossimo in un film di Jackie Chan!





Al mattino, non c'è niente di meglio di una spintarella per buttar fuori strada le auto che ci stanno facendo far tardi in ufficio...



Ecco un gruppo di ignari rugbisti (… ma sono in mutande!) bell'è pronti per essere spiaccicati.

STRUTTURA DI GIOCO

Ciò che rende davvero particolare questo gioco di guida è poi anche la bizzarra struttura delle corse e dei campionati a disposizione. Infatti, non sempre arrivando primi potremo qualificarci per la corsa successiva, dal momento che nella versione PlayStation è stato introdotto il concetto di missione, al completamento della quale dovremo dedicare tutte le nostre energie, pena l'eliminazione dalla competizione. Ci capiterà quindi di dover arrivare primi, oppure di dover distruggere almeno tre auto avversarie, o magari di dover 'casualmente' eliminare lungo la strada un numero minimo di malcapitati spettatori. Come al solito, comunque, investire i pedoni porterà un beneficio alle nostre esauste finanze, con l'immissione di quel denaro che si rivelerà indispensabile per poter riparare i danni subiti dalla nostra possente autovettura; come benefica risulterà anche l'abilità di raccogliere (sempre passandoci sopra…) gli oggetti-bonus che ci daranno armi addizionali, corazzature varie o motori potenziati.





Le auto salteranno come birilli una volta fatta conoscenza con le mine esplosive…

GRAFICA E GIOCABILITÀ

Il motore grafico, come prevedibile, è stato realizzato ex-novo specificamente per la PlayStation, e sarà in grado di sfruttare al meglio le caratteristiche peculiari della console, quali una migliore gestione degli effetti luminosi (con luci al neon, due differenti sistemi di gestione dell'illuminazione dei livelli) e una nuova tecnologia per avere effetti di particelle che consente di ottenere fumo, scintille e schizzi di sangue più realistici. La definizione grafica non potrà naturalmente competere con quella ottenibile dalle schede acceleratrici 3D presenti sui PC, comunque si attesta su livelli più che lusinghieri. I livelli saranno tutti completamente nuovi e comprenderanno giungle, campi innevati, una tranquilla (… ancora per poco) piccola cittadina canadese, un quartiere cinese, un circuito di **Formula 1** e persino una gigantesca tavola da FLIPPER, che potremo percorrere in lungo e in largo, salendo su rampe, deflettori e ogni tipo di accessorio che contraddistingue questo tipo di macchina da gioco. La manovrabilità del mezzo (al momento era disponibile un solo tipo di automezzo) rimane molto simile a quella originale, con un raggio di sterzata particolarmente stretto, utilissimo per andare in testacoda alle alte velocità e investire così con le parti più svariate della nostra auto gli sfortunati pedoni che si trovano sulla nostra traiettoria. Curiosamente, l'accelerazione del mezzo è maggiore quando si sta guidando in retromarcia, per cui, se nel frattempo non verrà modificata questa nuova caratteristica di gioco, potremo aspettarci di dover sviluppare nuove e bizzarre tecniche di guida 'al contrario'…

CONCLUSIONE POSITIVA

Insomma, in questa nuova versione per PlayStation la **SCI** sta combinando i migliori elementi presenti nei due giochi per PC finora usciti, e tutto fa credere che ci troveremo di fronte a un nuovo grande successo per Max Damage e la sua banda di folli automobilisti.



Potenzialità

87

Uscita prevista

Giugno '99

Assomiglia a:

- Nessun altro gioco per PlayStation. (Forse un po' a **Grand Theft Auto**, ma solo per la cattiveria e l'argomento 'scabroso').

Ha qualcosa in più di:

- **Destruction Derby** (la cattiveria e i passanti da schiacciare)

Ha qualcosa in meno di:

- **Colin McRae Rally** (non possiede una fisica dei mezzi così accurata)

Casa: **Fox Interactive**
Sviluppatore: **Argonaut Software**

Genere: **Platform 3D**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **non dichiarati**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Croc 2

DI DEREK DELA FUENTE E CHRISTIAN PETTINI

C'è aria di sequel in casa Fox Interactive. In questo caso si tratta di un seguito illustre, quello del primo platform realmente tridimensionale sviluppato per PlayStation. E per la preview di Croc ci siamo fatti accompagnare dal designer Nick Cusworthy.

Croc 2 è il seguito di un gioco che arrivò sulla console Sony sul finire del 1997. Si trattava di uno dei primi tentativi di replicare, sulla PlayStation, la meccanica di gioco di **Super Mario 64**, l'acclamato titolo per il 64 bit Nintendo che ha rivoluzionato il mondo dei platform. **Croc: the Legend of the Gobbos** (questo il titolo esatto del primo capitolo) è infatti il primo esempio di una nuova categoria, quella dei platform tridimensionali, resa possibile dalle capacità poligonali delle nuove console. In questa tipologia di giochi il protagonista si trova in un mondo tridimensionale esplorabile a piacimento, superando ostacoli costituiti di volta in volta da nemici, piattaforme, trappole e tutti gli altri elementi che un'ambientazione simile può offrire. Inoltre, il primo Croc poteva contare sulla simpatia del protagonista (in grado di compiere molti movimenti: correre, saltare, nuotare, strisciare ecc.), ma in generale tutta l'ambientazione era improntata a un simpatico stile cartoon. Altri giochi sono usciti dopo Croc, e in effetti hanno approfondito la sua meccanica, migliorandola.



Alcuni livelli sono enormi e la telecamera offre sempre una visuale adeguata.

UN SEGUITO CHE PROMETTE BENE

Il secondo capitolo si propone di diventare il nuovo metro di paragone in questa categoria, invero non molto numerosa. Sfruttando l'esperienza acquisita durante lo sviluppo del primo capitolo, il team di sviluppo inglese degli **Argonaut Software** amplierà il gameplay per creare una esperienza di gioco più intensa e coinvolgente. Abbiamo incontrato **Nick Cusworthy**, che all'interno del team svolge funzioni sia di designer che di produttore. A lui abbiamo chiesto quali migliorie sono state implementate.



Qui la componente platform è più accentuata che altrove.

SI PARTE SEMPRE DALLA FINE

Il seguito di Croc comincia da dove il prequel era terminato. Ai giocatori che si chiedevano se il piccolo coccodrillo avesse trovato tutti i suoi parenti (era infatti questo il compito attorno al quale ruotava il gioco), Nick risponde: *"Per rispondere alle esigenze del pubblico, abbiamo sviluppato una storyline più solida, così da introdurre i giocatori e dar loro l'impressione di procedere all'interno di una storia. Abbiamo introdotto un personaggio collaterale malvagio, che farà di tutto per distogliere Croc dai suoi compiti"*. Abbiamo anche chiesto, oltre alla trama, quali altri miglioramenti sono stati introdotti per attirare i giocatori. A livello tecnico, la Argonaut si è impegnata per spremere la console e il gioco (come testimoniano le immagini) è migliorato sensibilmente. I livelli sono molto più grandi, e ampio spazio è stato dato alla fase di esplorazione. *"I livelli comunicano tra loro tramite porte"* prosegue Nick, *"il giocatore non avvertirà limitazioni di spazio, anche se è esagerato affermare che i livelli sono sconfinati"*. *"Comunque"*, tiene a precisare un altro elemento del team di sviluppo, *"ogni livello ha un obiettivo particolare: i compiti da affrontare saranno svariati: si va dal cercare una chiave, al salvare uno dei 'Gobbos', al trovare un tesoro nascosto. Abbiamo fatto in modo che ogni livello presenti una sfida diversa perché non volevamo limitarci a differenziazioni solamente di tipo estetico"*.

Parlando di varietà, ci riferiamo anche al livello in cui, in una miniera, controlliamo questo carrello.





SAREMO SHOCKATI

*"Abbiamo prestato molta attenzione al sistema di controllo. I movimenti che il giocatore può effettuare sono fluidi; inoltre, è garantito un pieno supporto del **dual shock**, che restituirà un feeling molto intenso"*. Un problema di tutti i platform tridimensionali è la telecamera: accade spesso che il protagonista non è inquadrato nel modo migliore e ciò va a scapito della giocabilità complessiva. Ma Nick ci rassicura: *"Le visuali offerte dalla telecamera sono state studiate con molta attenzione, e il lavoro che svolge è*

I RIVALI DI CROC

Non sono molti i giochi che hanno in comune con Croc sia la meccanica di gioco sia il look generale. Ambientati in un mondo tridimensionale, ricordiamo senz'altro Gex: Return of the Gecko e Spyro the Dragon. Entrambi sono



Potenzialità

87

Uscita prevista

Maggio '99

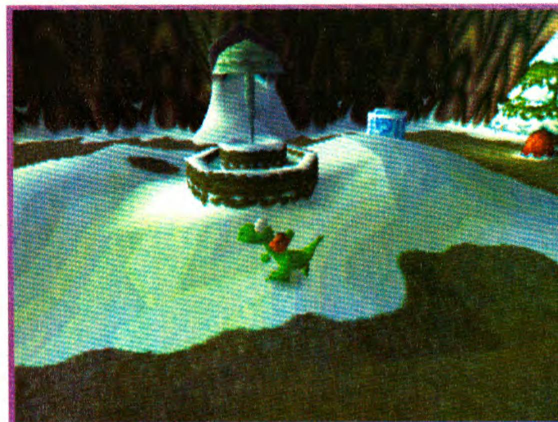
Assomiglia a:
- la maggior parte degli altri platform 3D di alto livello

Ha qualcosa in più di:
- Croc 1

Ha qualcosa in meno di:
- Gex: deep cover gecko



Possiamo appenderci alle grate sul soffitto e avanzare penzolando. Considerando l'addome di Croc, l'impresa è improba!



Nei livelli ambientati sulla neve il controllo è più ostico.

davvero completo ed esauriente. *È possibile spaziare con lo sguardo alla ricerca dei particolari dell'area di gioco; questo sistema, semplice da usare e molto efficace, consente di avere sempre sott'occhio il paesaggio che circonda Croc".*

TANTI LIVELLI DA AFFRONTARE A PIACERE

Gli sviluppatori non si sono limitati a espandere il mondo di **Croc**, ma lo hanno ridisegnato da capo. Ora il gioco è composto da oltre **45 livelli**, ed è offerta la possibilità di affrontarli a piacere; questa scelta della non-linearità offre al giocatore una notevole libertà. Inoltre, questo meccanismo consente di abbandonare un livello troppo ostico in favore di un altro più accessibile, al fine di migliorare le proprie capacità per tornare ad affrontare i livelli in cui si sono trovate le maggiori difficoltà. *"Abbiamo studiato a fondo il livello di apprendimento del giocatore"* assicura **Nick Cusworthy**.

DUE LE VERSIONI PREVISTE

Attualmente sono in fase di sviluppo le versioni per PlayStation e per PC. Il gioco per console è a uno stadio di sviluppo più avanzato e vedrà la luce qualche mese prima della controparte su PC. Ci hanno assicurato che le differenze tra i due prodotti saranno minime. La versione su PlayStation potrà contare sul maggior feeling dato dall'implementazione del **dual shock**, mentre il gioco su PC si avvarrà di migliorie grafiche e sarà quindi più appariscente: *"Su PC il gioco si avvarrà della modalità in alta risoluzione; saranno aggiunti molti particolari, che però avranno solo una funzione estetica: il gioco rimarrà lo stesso".*

LE NUOVE CAPACITA' DI CROC

Già nel precedente episodio, il protagonista poteva effettuare una moltitudine di movimenti. Ma in **Croc 2** ne sono stati aggiunti altri: *"Sono state potenziate le mosse precedenti"*



Ammirate la bellezza di questo ponte. I grafici hanno fatto un ottimo lavoro.

assicurano, *"come un salto più lungo o più alto, che consentirà a Croc di raggiungere aree apparentemente inaccessibili. Di fondamentale importanza è la capacità di raccogliere e tirare oggetti; inoltre sarà possibile interagire con alcuni elementi del fondale, che potranno essere spinti o tirati. Alcuni dei puzzles presenti prevedono la combinazione di due oggetti, e questo aumenta molto lo spessore complessivo del gioco.*

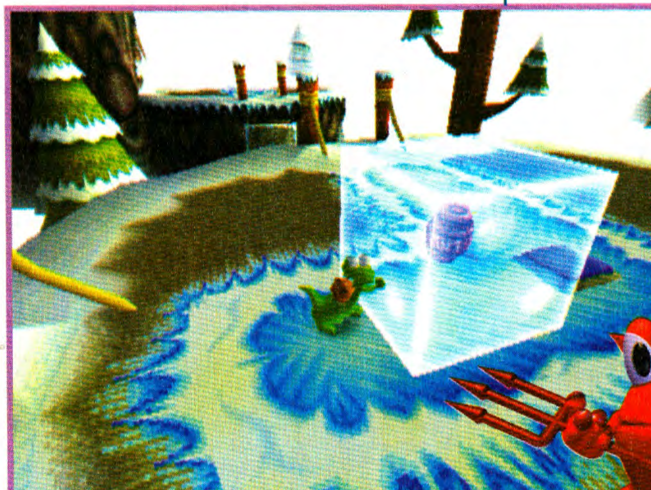


L'apprendimento di alcune delle tecniche indicate sarà graduale: procedendo nei livelli, infatti, impareremo questi nuovi movimenti che ci serviranno nel seguito delle missioni. Non dobbiamo dimenticare che abbiamo approfondito l'interazione con altri personaggi". Infine, ci siamo informati sulla possibilità di un gioco multiplayer: *"Abbiamo preso in considerazione questa possibilità, ma le limitazioni di memoria non consentono di sviluppare adeguatamente un gioco* ***multiplayer****; lo* ***split screen*** *è di fatto impossibile in un gioco complesso come Croc. Tuttavia, ci siamo divertiti a sperimentare un modo cooperativo tra due giocatori: i movimenti sono sotto il controllo di uno dei due, mentre l'altro ha il compito di gestire gli attacchi. Il multiplayer è sicuramente un'idea divertente, ma sarà possibile svilupparla solamente in futuro".*



platform 3D in cui il giocatore salta, esplora e risolve enigmi. Gex punta molto sulla varietà delle ambientazioni e sulla caratterizzazione del personaggio principale, che ha a disposizione molte mosse. Spyro invece è indicato a chi preferisce un gioco non troppo complicato, caratterizzato da uno stile fumettoso reso da una strabiliante grafica che non nasconde mai l'orizzonte di gioco. Ci sono altri giochi in cui il protagonista si muove in uno spazio tridimensionale, ma variano, e si tratta di differenze sostanziali sia per l'ambientazione, sia per il protagonista, sia per gli obiettivi dell'avventura: pensiamo alla serie Tomb Raider e al recente Akuji the Heartless.

Ecco i due concorrenti principali del coccodrillo Croc: un geco e un draghetto. Non c'è storia!



Una delle nuove capacità: spingiamo un masso di ghiaccio che terrà premuto un pulsante.



Casa: **Psygnosis**
Genere: **Sparatutto**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrante)**

G Police 2: Weapon of Justice

Di Alessandro 'Pitone' Seccafieno



Ricordo con piacere il primo **G Police**: fu il primo gioco che provai con il controller analogico (non era ancora uscito in Italia il Dual Shock). Ero esaltatissimo dall'iconografia del gioco: la città del futuro, buia, racchiusa da una cupola… l'**Havoc**! L'ho finito in tempo record… Peccato per la traduzione e il doppiaggio, veramente scandalosi: la voce del computer, che ancora adesso non so se era di donna, uomo o Amanda Lear, era irritante! A dispetto di questo, comunque, ho dei bellissimi ricordi.



Le visuali sono rimaste le stesse: quella interna, le due esterne e quella dell'immagine, con il cockpit a vista e l'Havoc da dietro.

Torna la Psygnosis con il seguito di G Police: un'intro da Oscar e il solito gameplay da urlo fanno da contorno alle nuove azioni della polizia alata.

UN RITORNO RICCO DI PIACERE… E NOVITÀ

Ora spunta il seguito, **Weapon of Justice**, dotato di alcune innovazioni che piaceranno sicuramente agli appassionati del gioco **Psygnosis**. La più importante riguarda i mezzi da pilotare. Come ricorderà chi l'ha giocato, nel primo **G Police** venivano forniti nuovi mezzi col prosieguo delle missioni. Nella stessa maniera, **Weapon of Justice** ci guida in un percorso dove iniziamo col pilotare un **Havoc** identico ai primi per arrivare al **Raptor**, mezzo più pesante e più armato; si rivelerà necessario per portare a termine missioni ancora più difficili nella guerra tra le corporazioni. La novità riguarda il terzo mezzo a disposizione, un **mech**. Esatto, avete capito bene: uno di quei robot che camminano su due gambe armati come una portaerei col busto che ruota. Se avete provato **Mechwarrior** o **Armoured Core** sapete a cosa andate incontro… Comunque, pilotare il mech si rende necessario per eseguire alcune missioni; non si può scegliere quando pilotarlo, visto che la struttura del gioco è fissa.



A seconda delle armi montate, compaiono i vari segnalatori di bersaglio: in questo caso sono attivati missili a ricerca.

L'introduzione di queste varianti sembra sia stata inserita per cambiare un po' il ritmo del gioco che, a detta di qualcuno, risultava un po' monotono nonostante il cambio delle caratteristiche dei vari Havoc.

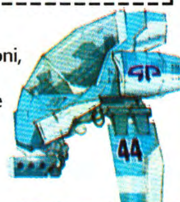
UN CONTROLLO IN PIÙ

Una seconda innovazione, molto più interessante, è quella che consente di comandare la manetta con la seconda leva analogica, quella di destra. Oltre a fornire un controllo del mezzo più completo, il sistema di pilotaggio vettoriale consente manovre più precise e curve più strette; senza girarci intorno, uno dei pregi di **G Police** era la possibilità di sfrecciare tra i grattacieli sfiorandone le superfici. Con l'ausilio della seconda leva, questo risulta più comodo e senz'altro più preciso, soprattutto nelle manovre evasive. Sembra che siano state introdotte anche nuove armi, benché nella demo sono stati inseriti, oltre al solito mitragliatore, solo due tipi di missili: i razzi "stupidi", cioè che proseguono dritti nella direzione in cui li si è lanciati, e i missili a ricerca.



Gli effetti luce, nel combattimento, aiutano a creare un feeling frenetico.

GRANDI EFFETTI



Gli effetti luce e le esplosioni, al buio delle cupole, risultano sempre di grande effetto; gli edifici in lontananza, invece di comparire gradualmente in tutta la loro completezza, cominciano a delinearsi in un bellissimo wire frame; mentre è possibile, come nel primo capitolo, settare un minimo di grafica a seconda che si voglia più velocità o più dettaglio. Ai prossimi numeri per il test completo!



Le esplosioni rimangono sempre spettacolari: al buio rendono ancora meglio!

Potenzialità
85

Uscita prevista
Aprile '99

Assomiglia a:
- G Police

Ha qualcosa in più di:
- **G Police**: in questo si possono comandare anche mezzi di terra (mech)

Ha qualcosa in meno di:
- **Armoured Core**: anche se non si pilotano Havoc, la gestione del mech è molto più approfondita

PRIMA IMPRESSIONE

I MEZZI DA PILOTARE

In G Police si potevano pilotare solo diversi tipi di Havoc (elicotteri futuristici); in G Police 2 è possibile pilotare diverse categorie di Havoc e anche un mech, cioè un'unità di combattimento bipede terrestre.

HAVOC
Rappresenta il punto di partenza: imparato a pilotare questo, sarà più facile comandare il Raptor. È piuttosto lento.

VENOM
Più veloce e corazzato dell'Havoc, il Venom è un'arma di distruzione massiva: l'aspetto più imponente evidenzia comunque le sue caratteristiche di pesantezza e difficoltà di controllo.





RAPTOR
Per la prima volta, in G Police si comanda un mech. I giocatori sicuramente lo avranno provato in altre simulazioni: è un robot bipede che può ruotare a piacimento il busto indipendentemente dalla direzione di guida.



Casa: **Take 2**
Genere: **Gioco di ruolo**

Sviluppatore: **1**
Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Monkey Hero



di Antonio Perna



Monkey Hero è un gioco di ruolo visualizzato in grafica 3D isometrica come se ne vedono tanti in questo periodo, e si distingue dagli altri soprattutto per la provenienza. É stato infatti sviluppato negli Stati Uniti e non nella terra del Sol Levante (anche se non sembra).

Visto il grande successo dei giochi di ruolo provenienti dal Giappone, anche gli americani si buttano nel mondo dei GDR con un titolo simpatico e divertente che prende spunto da un grande maestro del passato, Zelda.

NELL'ORIENTE MISTERIOSO C'É UN BRIGANTE GENEROSO... MONKEY!

La storia vi vede nei panni di una piccola scimmia dai grandi poteri e dalla ancora più grande testardaggine, che dovrà affrontare un lungo viaggio attraverso tre mondi (**Dreams**, **Awakening** e **Nightmare**) per portare a termine una lunga serie di trame e sottotrame con lo scopo ultimo di sconfiggere il re dell'incubo. L'ambientazione è quella tipica delle leggende cinesi, a cui si ispira un po' tutta la realizzazione del gioco, con una grafica e uno stile abbastanza fumettoso anche se non eccessivamente 'rotondo'. L'impostazione generale del gioco è comunque di quelle che tentano di attirare con un look carino e con il carisma dei personaggi.



Ogni volta che Monkey sale su questo disegno viene proiettato al quadro successivo.



L'inventario con tutti gli oggetti a nostra disposizione durante il gioco.

AZIONE ED ESPLORAZIONE

L'azione viene ripresa dall'alto a volo di uccello, con un abbozzo di correzione della prospettiva quando ci si muove, dal momento che gli scenari sono realizzati in grafica 3D.
Al momento il gioco non è ancora definitivo, anche se l'aspetto finale non dovrebbe essere troppo diverso da quello attuale; questo significa, purtroppo, che in alcune situazioni sarà difficile vedere cosa sta succedendo al nostro eroe, perché resterà nascosto dietro a parti dello scenario.

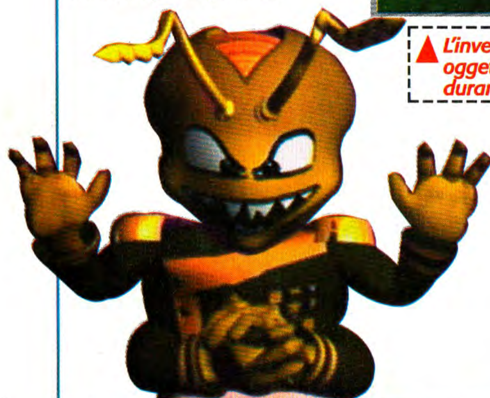


In questo scenario il nostro eroe dovrà fare attenzione ai candelotti di dinamite. Belli ma pericolosi.

L'impostazione di **Monkey Hero** riprende in maniera molto ravvicinata quella di **Zelda: Link to the Past** (si parla del gioco per Super Nintendo, NON quello per Nintendo 64 che è **Zelda: Ocarina of Time**), sia per le modalità di movimento e interazione attraverso gli scenari che per il combattimento.

BASTONATE A PIÙ NON POSSO

I combattimenti si risolvono infatti come in un arcade, dove occorre guidare direttamente il proprio personaggio per portarlo a colpire i nemici evitando i loro contrattacchi. Niente turni, quindi, e niente tempo fermo, ma azione in movimento costante. Questa impostazione da un lato aumenta l'immediatezza e la velocità di gioco, dall'altro ne ridimensiona drasticamente la profondità dal momento che diminuiscono notevolmente le possibili mosse a disposizione per attaccare e difendersi. In aiuto alla giocabilità intervengono le abilità speciali che è possibile sviluppare con lo svolgersi della trama e che si rivelano fondamentali in certe particolari situazioni per superare alcune difficoltà altrimenti insormontabili. L'introduzione di passaggi con difficoltà da superare tipicamente di stampo arcade, come il percorrere delle minuscole passerelle a strapiombo senza cadere, aggiunge un pizzico di sfida al gioco, anche se la scarsa qualità e varietà dei dettagli degli scenari spesso rende difficile prendere correttamente le misure delle proprie azioni e porta a una fine prematura. Per fortuna, a ulteriore testimonianza dell'impostazione arcade di Monkey Hero, le vite a vostra disposizione sono numerose, e fino a quando non le avrete perdute tutte non vedrete comparire il terribile game over che vi costringerà a ripartire dall'ultimo salvataggio.



Belli i giochi di luce, molto meno la finestra di dialogo: ma quando arriverà qualcosa di più originale?

A SPASSO CON MONKEY

A dispetto della sua semplicità, infatti, **Monkey Hero** è un titolo di enormi proporzioni, con sedici livelli giganteschi da percorrere e quattordici boss di fine livello da affrontare. La quantità di cose da fare, pertanto, è sicuramente elevata, anche se la varietà non lo è altrettanto; infatti, le varie quest si riducono il più delle volte a ritrovare oggetti nascosti da qualche parte, azionare meccanismi, aprire passaggi prima inaccessibili. Gli enigmi sono quindi ridotti all'osso, e anche lo sviluppo della trama si mantiene su posizioni abbastanza edulcorate, senza i colpi di scena o gli intrighi propri, per esempio, dei titoli della Square.

VEDO E NON VEDO... SPERIAMO!

La versione preview di **Monkey Hero** mette in mostra luci e ombre, ma lascia intravedere un gioco sicuramente interessante per i più piccoli e che potrebbe diventare un titolo valido anche per gli appassionati di giochi di ruolo, se verranno corretti quei piccoli difetti di cui abbiamo parlato.
Le potenzialità per un buon gioco ci sono tutte; dovrebbe essere pubblicato in primavera.



Potenzialità
85

Uscita prevista
Aprile '99

Assomiglia a:
- Alundra, Zelda: Link to the Past

Ha qualcosa in più di:
- Grandstream Saga

...e qualcosa in meno di:
- Final Fantasy VII e Xenogears

Casa: **989 Studios/EIDETIC**
Numero giocatori: **1**

Genere: **Azione/avventura**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Syphon Filter

Planet Voto 95

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore
- È un VERO action/adventure con VERA grafica 3D
- Non lascia un attimo di respiro
- Ottimo compromesso tra azione e strategia
- Trama coinvolgente, molte armi... TUTTO!

Contro
- Alcune situazioni di combattimento ravvicinato sono un po' 'improbabili'
- In qualche RARA occasione, l'utilizzo del fucile di precisione risulta stupido (ma sono inezie...)



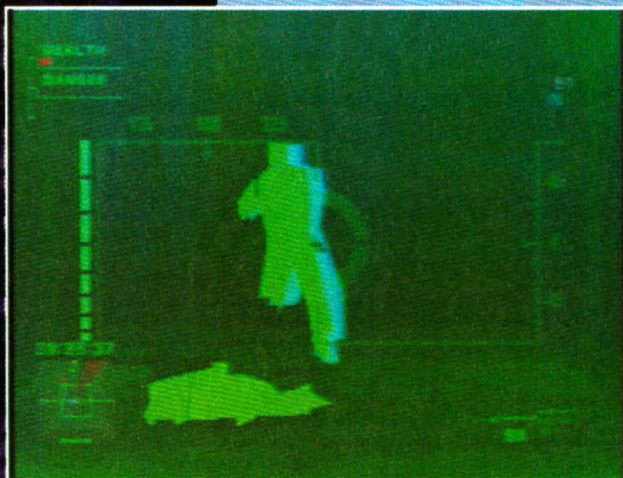
Ecco tutto quello che avrebbe dovuto essere Tomb Raider per meritare il successo che ha. Chi però pensa che un paio di tette faccia la differenza tra un gioco buono e una schifezza, continui pure a cercare i manufatti polinesiani. Gli sta solo bene!



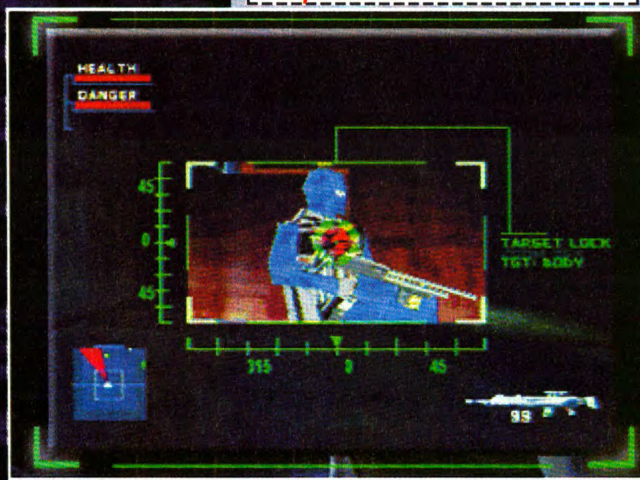
bbiamo IL gioco! Ecco Il prodotto con cui presentarsi a tutti i fans di **Tomb Raider** dicendo: *"Ehi, amico! Ecco un VERO gioco di azione e avventura. Tu e la tua amichetta potete solo ciucciarmi il calzino! Schizzate via, tu e la tua sgualdrina!"*. Basta girare a vuoto per delle ore in una jungla bidimensionale (perché E' bidimensionale) alla ricerca di un passaggio invisibile; basta scontri a fuoco con scimmie e tigri, sempre con 'sti due cannoni puntati a doppia mano manco fosse **John Wayne**; basta salti millimetrici attraverso strapiombi improbabili da ripetere stupidamente centinaia di volte: stop alla frustrazione e via alla VERA azione: **Lara**, attenta alle chiappe, perché **Gabriel Logan** ti cerca e quando ti trova... **RAZZI TUOI**!

989, IL NUMERO VINCENTE

I **989 Studios** si sono distinti per numerosi prodotti (tutti validissimi) nell'ultimo periodo; uno tra tutti è il grandioso **Cool Boarders 3**, dove hanno ripreso e stravolto il sistema di gioco portato avanti per due capitoli dalla **UEP System**. Il prodotto che sta girando sulla mia Play, sviluppato insieme alla **Eidetic**, è un action /adventure in pieno stile Tomb Raider: addirittura alcune movenze, come il rimanere appesi a una spor-



I nemici dotati di giubbotto antiproiettile devono essere abbattuti con un colpo alla testa.



Il fucile di precisione (in foto quello senza visore infrarosso) consente di zoomare su ogni parte del corpo di un nemico.

IMPORT



Il visore a infrarossi del fucile intensifica la luce proveniente dalle fonti circostanti consentendo di delineare i profili degli elementi di gioco. È quindi possibile utilizzarlo anche non solo per sparare, ma anche per esplorare zone buie.

genza e spostarsi lateralmente, ricalcano in pieno lo stile del prodotto **EIDOS**. Ma le somiglianze finiscono qui: tutto quello che vedrete nel mondo di **Gabe Logan** è quanto di più intrigante e mozzafiato possiate desiderare da un generico gioco di questa categoria. Metal Gear Solid, con il quale **Syphon Filter** ha diverse affinità, risulta più settoriale in quanto più basato sulla strategia e sull'invisibilità. È senz'altro più angosciante per atmosfere e trama, ma a volte (unico appunto che gli si può fare) l'azione, intesa come scontri a fuoco, latita. Ecco che Syphon Filter si presenta come ideale compromesso tra azione (si spara, e tanto!), strategia (in alcune sezioni bisogna effettivamente agire nell'ombra, usando armi dotate di silenziatore) e trama intrigante (si evolve su un'unica linea, ma con continui cambiamenti di obiettivi). Era tempo che qualcuno ponesse delle mine antiuomo sulla pista della signorina Croft, e quelle di Mr Logan sembrano destinate a scoppiarle in faccia, con sommo gaudio del sottoscritto!



ATTENTI AL VIRUS

Syphon Filter è il nome di un virus letale capace di uccidere migliaia di persone nel raggio di centinaia di miglia dal punto in cui viene liberato. Il terrorista internazionale **Rohemer** è in possesso di una bomba collegata a questo potente virus e minaccia di farla esplodere. Il compito di Gabriel Logan, agente segreto dell'Agenzia (che potrebbe essere la CIA o l'FBI), è quello di fermare questo pericoloso terrorista e la sua congrega di mercenari prima che attuino i loro criminosi intenti.

Il filmato iniziale mostra **Gabe** in una foresta del Costarica in compagnia di una graziosa agente dell'**Agenzia** stessa, alle prese con misteriosi cadaveri. L'azione si sposta negli uffici dell'Agency dove Logan viene informato del pericolo incombente. Come nei migliori film d'azione e di spionaggio, l'azione si sposta nuovamente, questa volta in un villaggio sherpa sulle pendici di una montagna. Nuovamente all'Agenzia, **Logan** viene informato sui suoi compiti, per poi trovarsi da subito nel vivo dell'azione sulle strade di Washington DC. Sin dal filmato iniziale è possibile ammirare la stupenda grafica con cui sono realizzate le ambientazioni; un po' meno belli sono i personaggi. Le loro movenze sono sì reali, ma i loro contorni, specialmente sui visi, si fanno un po'... cubisti! Ma sono inezie, quisquilie, pinzellacchere! La storia riesce subito a coinvolgere il giocatore e a fargli scordare queste piccole pecche che, nell'economia di un gioco mediocre, senz'altro risulterebbero molto più pesanti; nel caso di una favola come Syphon Filter risultano però trascurabili.

IL TASTO 'INVISIBILE'

La schermata iniziale, oltre alle solite opzioni di settaggio e caricamento, propone un **Training Video** in cui una voce commenta un demo del gioco che mostra il nostro eroe compiere le azioni più comuni del gioco; accanto, un controller in **wire frame** mostra i pulsanti da premere per eseguire tali azioni. Il video è veramente esaustivo e riguardandolo un paio di volte ci si impadronisce subito dei comandi. Lungo il corso del gioco, comunque, sarà possibile affinare queste tecniche. Come in **Metal**

LE LOCAZIONI DEL GIOCO

La missione di Logan lo porterà a combattere in America, in Kazakhstan e in Ucraina. In ognuna di queste nazioni dovrà eseguire i suoi compiti nelle località più disparate: parchi, basi militari, vie cittadine, musei, chiese... tutto a vantaggio della varietà. In ognuno di questi posti ci saranno centinaia di elementi con i quali Logan potrà interagire. A voi la scelta su come usarli.



Gabe è qui impegnato in uno scontro all'interno di un casinò.



A Washington Logan si troverà a duellare con i terroristi lungo le strade della città.



In Kazakhstan dovremo guidare il nostro eroe tra gli edifici di un complesso militare.

UN GIRO DALL'AMICO ARMAIOLO

SNIPER RIFLE
Cadenza di fuoco: II
Danno: II
Colpi in caricatore: 10

GRANATA FUMOGENA
Cadenza di fuoco: I
Danno: IIIII
Colpi in caricatore: N/A

TASER
Cadenza di fuoco: I
Danno: IIIII
Colpi in caricatore: N/A

NIGHTVISION RIFLE
Cadenza di fuoco: II
Danno: II
Colpi nel caricatore: 10

9mm CON SILENZIATORE
Cadenza di fuoco: III
Danno: II
Colpi in caricatore: 15

G-18 MACHINE GUN
Cadenza di fuoco: IIIII
Danno: II
Colpi in caricatore: 33

BIZ-2 MACHINE GUN
Cadenza di fuoco: IIII
Danno: III
Colpi in caricatore: 66

SHOTGUN
Cadenza di fuoco: II
Danno: IIII
Colpi nel caricatore: 25

PK 102 ASSAULT RIFLE
Cadenza di fuoco: IIII
Danno: II
Colpi nel caricatore: 30

COMBAT SHOTGUN
Cadenza di fuoco: II
Danno: IIII
Colpi nel caricatore: 30

K3 G4 ASSAULT RIFLE
Cadenza di fuoco: IIII
Danno: II
Colpi nel caricatore: 20

COLT .45
Cadenza di fuoco: II
Danno: III
Colpi nel caricatore: 10

M-16
Cadenza di fuoco: IIII
Danno: II
Colpi nel caricatore: 30

ESPLOSIVO C-4
Cadenza di fuoco: N/A
Danno: IIIII
Colpi nel caricatore: N/A

GRANATA
Cadenza di fuoco: I
Danno: IIIII
Colpi nel caricatore: N/A

LANCIAGRANATE M-79
Cadenza di fuoco: I
Danno: IIIII
Colpi nel caricatore: N/A

HK-5 MACHINE GUN
Cadenza di fuoco: IIII
Danno: III
Colpi nel caricatore: 32

A' PUNTAMENTO

Esistono tre possibilità per tenere sotto tiro un nemico con armi convenzionali; si escludono perciò il fucile di precisione normale e notturno. Con tutte le altre armi, è possibile traguardare il nemico nelle seguenti modalità:

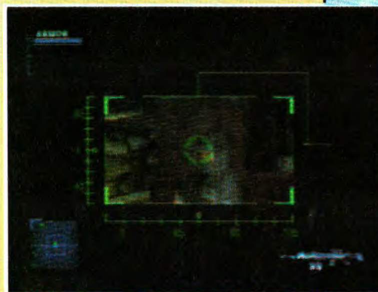
DEFAULT
È la maniera più veloce e meno accurata: premendo il tasto del fuoco (**Quadrato**), Logan sparerà al nemico mirando alla sagoma in generale: nessun indicatore di mira compare sull'obiettivo. Data l'imprecisione di questo sistema, ci sono molte probabilità che il nemico cada dopo ripetuti colpi, esponendo Logan al suo fuoco. Inoltre, è inutile contro i nemici dotati di giubbotto antiproiettile, visto che i colpi sono indirizzati verso parti generiche del corpo, protette dalla corazza.



TARGET LOCKING
Si esegue tenendo premuto il tasto **R1**: viene così preso di mira il nemico più vicino che viene circondato da un reticolo verde. In questa maniera, Gabe può sparare muovendosi in ogni direzione tenendo sempre il nemico puntato. Le possibilità di colpirlo mortalmente dipendo da quanto Gabe si sta muovendo e dalla sua distanza dal bersaglio.
È senz'altro più accurato del metodo di default; inoltre, Gabe potrà muoversi in maniera circolare attorno al nemico, diminuendo le possibilità di venire colpito, continuando a sparare. C'è però da tenere presente che solo le armi che si impugnano con una mano (pistole) consentono di sparare in strafe a 360°; le armi che richiedono due mani (fucili, mitragliatori) sono effettive solo in un raggio di 180°. Se il nemico si trova alle spalle, è necessario togliere il mirino, girarsi e ripuntare. Rilasciando e premendo nuovamente **R1** si prende di mira un secondo bersaglio, manovra necessaria quando il primo è ormai morto; come nel default mode, questo puntamento è inutile contro i nemici muniti di giubbotto antiproiettile.



MANUAL
Si esegue premendo **L1**: questo porta la visuale in soggettiva (utile anche per guardarsi attorno) e mostra il mirino che è sempre il solito reticolo verde. Succede per tutte le armi, a esclusione dei due fucili di precisione (che hanno un loro mirino specifico). Una volta comparso il mirino, lo si muove con i pulsanti direzionali o lo stick analogico. Questa è la più efficace delle tre maniere di colpire l'avversario e l'unica efficace (insieme all'uso dei fucili di precisione) contro i nemici muniti di giubbotto antiproiettile. Infatti basterà mirare alla testa per ottenere un kill con un solo colpo.





In aggiunta a queste modalità, come anticipato, ci sono le due fornite dai fucili di precisione. Si differenziano unicamente perché una è dotata di visore infrarossi che consente di sparare ai nemici che si annidano nell'oscurità, mentre l'altra mostra una semplice visione ravvicinata del bersaglio. Per zoomare si usano il tasto **Triangolo** e il tasto **Cerchio**.



In basso a destra c'è un radar molto simile a quello di Metal Gear Solid: indica la presenza di nemici e il loro raggio d'azione.

Gear Solid e **Tenchu**, è presente un tasto stealth (X) che permette di far accucciare Logan: questo serve per metterlo al riparo dietro i mille e più elementi presenti all'interno del gioco e per farlo muovere con un profilo più basso per evitare di essere scoperto. Altre manovre evasive si possono performare con il tasto Cerchio: Logan roto-lerà nella direzione di movimento per evitare pallottole vaganti o passare sotto ostacoli troppo bassi. Un tasto azione (Triangolo) permette di azionare i vari congegni del gioco come porte e interruttori, aprire casse di armi e munizioni, aggrapparsi a cornicioni e muri e via dicendo. I tasti L2 e R2 servono per eseguire una corsa, strautile per sparare mentre si corre lateralmente senza perdere di vista il nemico tenuto di mira. Il tasto L1 porta la visuale in soggettiva: oltre a essere una delle tre modalità di mira, questa visuale permette di controllare tutto lo spettro visivo a 360° per cercare passaggi nascosti o esplorare le vicinanze in cerca di un bersaglio.

VISUALE IN TERZA PERSONA, PLURALE E PERSONALE
La visuale di gioco standard è quella in terza persona, con il nostro personaggio di spalle (classica, da **Fade to Black** a **Akuji the Heartless** allo stesso Tomb Raider); come vi sarà capitato di frequente provando questi giochi, ci si trova spesso in un angolo chiuso con le spalle al muro. Il punto di vista, in questi casi, risulta difficile da visualizzare: se in Akuji e in **Medievil** questa problematica è stata



Da posizione sicura si può anche prendere di mira (con l'arma adatta) il pilota dell'elicottero.

RADAR E INDICATORI



Ci sono tre indicatori in alto a destra: armour/health, danger e target. Il primo indica la quantità di protezione offerta dal giubbotto antiproiettile, il secondo indica il pericolo a cui Logan è esposto, mentre il terzo indica la percentuale di possibilità che abbiamo di colpire il bersaglio.

- La prima barra, blu, indica lo stato del giubbotto antiproiettile: man mano che diminuisce il giubbotto offrirà sempre meno protezione. Quando sarà completamente estinta, la linea blu diventerà rossa, a indicare che Gabe è completamente vulnerabile agli attacchi dei nemici. Esaurita anche la barra rossa, si muore. La protezione del giubbotto può essere ripristinata cercando nelle casse di armi sparse sul terreno di battaglia, mentre non c'è modo di ripristinare la salute perduta.

- La seconda barra indica la percentuale di possibilità che Logan venga colpito. Si riempie e diminuisce quando Logan è esposto o meno al fuoco nemico; quando è piena, questa barra e il cono indicatore del nemico che tiene Gabe sotto tiro cominceranno a lampeggiare, segno che il colpo nemico avrà sicuramente successo. E' consigliabile eseguire manovre evasive come una capriola o cercarsi un riparo.

- La terza barra indica la possibilità che ha Logan di colpire un nemico che tiene sotto tiro: quando Gabe tiene sotto tiro un nemico, in qualsiasi delle tre modalità, la barra si riempie. Quando questa è piena, significa che il colpo andrà di sicuro a segno.

Lo stesso elicottero può essere eliminato anche a pistolettate, ma è molto più faticoso e rischioso.

risolta inserendo un tasto di rotazione della telecamera, in Tomb Raider le cose diventavano fastidiose, con la camera che 'slittava' da una parte all'altra rendendo fastidioso, quasi frustrante, il punto di vista. In **Syphon Filter** si è ovviato a questo problema in una maniera molto più semplice: quando Logan è con le spalle al muro (nel vero senso della parola), diventa 'trasparente', mostrando così l'intera scena dal punto di vista in cui ci si trova, senza però nascondere nulla. È più facile a vedersi che a spiegarsi, comunque.

I movimenti di Logan durante le sue esplorazioni sono molto sciolti e realistici, come pure i movimenti della testa e delle braccia quando tiene sotto tiro un nemico correndogli intorno: troverete grande soddisfazione in questo.

IL MIO NOME È LOGAN, GABRIEL LOGAN

Partendo da alcuni obiettivi forniti all'inizio della missione, Logan si aggira per le varie ambientazioni che risultano molto ben curate sia nella grafica che nelle architetture: strade, musei, installazioni militari...Tutto quello che potete trovare in un film di **007** lo trovate in **Syphon Filter**; nel corso della missione Gabe verrà contattato da alcuni personaggi che, a seconda del punto in cui si trova, gli assegneranno degli obiettivi secondari da portare a termina prima della fine della missione. Questo, in aggiunta al tremendo pericolo dei terroristi, crea una situazione di tensione che lascia il giocatore senza respiro; con bombe sparse in giro, è anche presumibile che ci siano dei timer che scorrono. Il tutto porta a un gameplay frenetico ma mai caotico; i messaggi via radio, al pari di **Metal Gear Solid**, tengono informato il nostro agente della situazione, e saranno spesso fondamentali per la buona riuscita della missione. Esistono anche dei parametri dai quali non si può prescindere: per esempio, nel terzo livello è compito di Logan proteggere degli esperti della squadra disinnesco bombe dai terroristi. Il comportamento dei PNG (personaggi non giocanti) contribuisce a rendere il feeling di tutto il gioco molto più reale. Il fatto che spesso intervengano nelle azioni (sia attivamente che passivamente), costituisce un ulteriore paletto da aggirare a vantaggio della dinamica del gioco.

ARMI DA PROFESSIONISTI

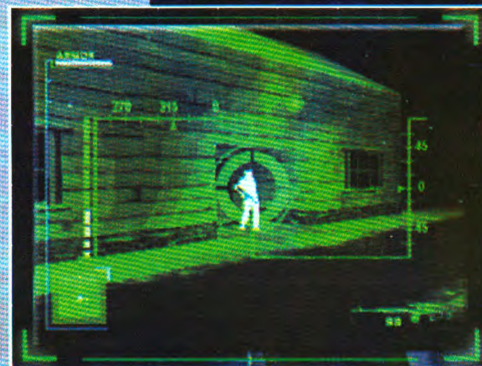
Le armi a disposizione di Logan sono innumerevoli: **pistole 9mm con silenziatore, Colt semiautomatiche, shotgun, M-16, G-18 Machine gun, pistola Biz-2**, fucili di precisione... ognuno con i propri tempi di ricarica e raggio d'azione. E' anche presente un taser, un aggeggio in dotazione alla polizia americana che lancia una breve scossa di 25.000 volt per stordire i malviventi: se usato a lungo sullo stesso nemico, lo brucia vivo. E' possibile accedere alle armi in tre maniere diverse: premendo brevemente il tasto select si ciclano e vengono impugnate automaticamente. È anche possibile tenere premuto il tasto select e ciclarle tutte a vista con i tasti L2 e R2: questo però non mette in pausa il gioco, esponendo Gabe a un eventuale fuoco nemico. Infine, è possibile accedere al menu armi pre-



Nel parco, con la pioggia battente e la nebbiolina, è quasi sempre necessario utilizzare il fucile di precisione notturno (con visore a infrarossi) per evitare di impegnarsi su avversari mentre altri, non visti, ci sorprendono alle spalle.

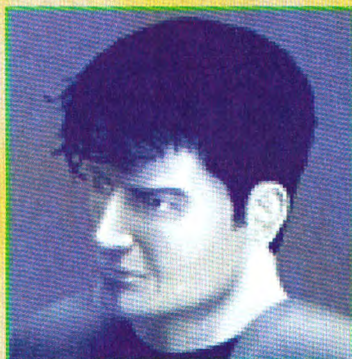


Ogni esplosione coinvolge tutte le persone e le cose nel proprio raggio d'azione: in questo caso il terrorista sta facendo un bel salto.



L'utilizzo del fucile di precisione notturno dà grandi soddisfazioni: è difficile però prendere la mira e sparare immediatamente. Bisogna prendersi un po' di tempo che spesso manca.

I PERSONAGGI DI SYPHON FILTER



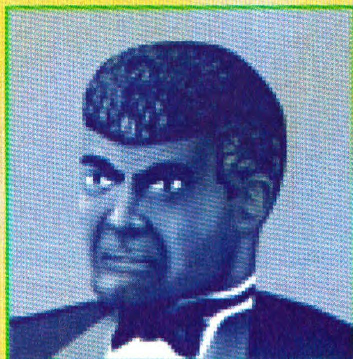
GABRIEL LOGAN
Agente Segreto
Sesso: maschile
Età: 35
Luogo di nascita: Camden, NJ
Nazionalità: americana
Background
Riconosciuto come il miglior agente operativo dell'Agenzia, in servizio dal 1993 a oggi. Operazioni Speciali nell'esercito degli Stati Uniti, 1987-1992. Guerra del Golfo, 1991. Menzione Speciale del Presidente, 1991. Stella d'Argento dell'Esercito degli Stati Uniti conseguita nel 1989. Nominato a Secondo Luogotenente dell'esercito degli Stati Uniti nel 1987.
Curriculum
Laureato Magna Cum Laude in Biochimica all'Università del Massachussets, premio al Rockefeller Institute conseguito nel 1994.
Laurea in chimica e biologia al MIT di Chicago nel 1987.
U.S. Army Reserve Officers Training Corps (ROTC), MIT, 1983-1987.

LIAN XING
Esperta in spionaggio e comunicazioni
Sesso: femminile
Età: 29



Luogo di nascita: San Francisco, California
Nazionalità: americana
Background
Operativa nell'Agenzia fino al reclutamento post laurea nel 1996.
Esperta in comunicazioni
Curriculum
Laurea Magna Cum Laude in Informatica a Stanford, 1996.
Laurea in Scienza del Computer a Stanford, 1995.
Laurea in lingue a Berkeley, 1993.

EDWARD BENTON
Vicedirettore dell'Agenzia
Sesso: maschile
Età: 47
Luogo di nascita: Chicago, IL
Nazionalità: americana



Background
Vicedirettore dell'Agenzia dal 1999. Direttore di Divisione dell'Agenzia, 1993-96. Analista del controspionaggio dell'Agenzia nella regione balcanica, 1984-92. Analista del controspionaggio dell'Agenzia, regione sudamericana, 1978-84.
Curriculum
Politica Internazionale, Università del Maryland, 1978.
Scienze Politiche, istituto Johns Hopkins, 1975.

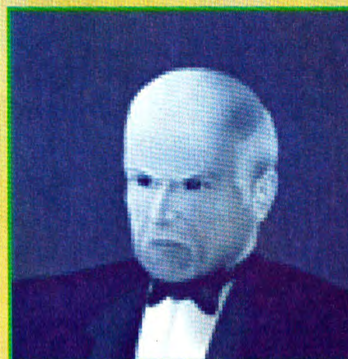
ERICH RHOEMER
Terrorista Internazionale
Sesso: maschile
Età: 35
Luogo di nascita: Leipzig, Germania
Nazionalità: tedesca
Background
Responsabile dell'attentato dinamitardo al Comm Parks, London, U.K., 1997. Dirottamento Gulf Airlines, Istanbul, Turchia, 1995. Nessuna notizia prima del 1994. Si sospettano legami col mondo terroristico in Sud America, Medioriente, Europa e ex URRS.
Curriculum
Non esistono informazioni certe sul suo passato.





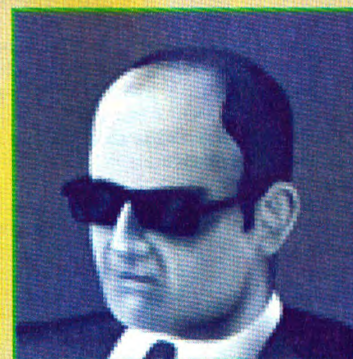
ANTON GIRDEAUX
Esperto di armi e munizioni al servizio di Rohemer
Sesso: maschile
Età: 29
Luogo di nascita: Tolosa, Francia
Nazionalità: francese
Background
Mercenario dal 1992 a oggi. Macchinista, 1988-1992. Girdeaux non ha precedenti che lo colleghino ad attività terroristiche. Si suppone che sia stato reclutato da Mara Aramov nei ranghi dei Black Baton.
Curriculum
Certificato dai Macchinisti Francesi, 1988.

JONATHAN PHAGAN
Fondatore delle Industrie Pharcom
Sesso: maschile
Età: 65
Luogo di nascita: Chicago, IL
Nazionalità: Americana



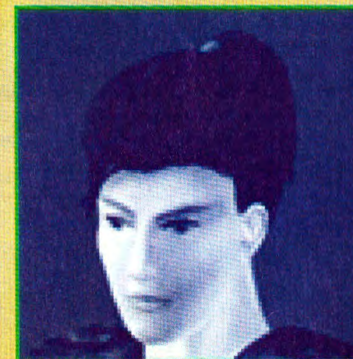
Background
Fondatore delle Industrie Pharcom dal 1992 a oggi. Vice Presidente delle Industrie Wyn, 1983-92. Direttore dei laboratori delle Industrie Wyn, 1972-83. Ricercatore chimico presso i laboratori Zyzon, 1965-72. Ha contribuito a portare sia le Industrie Wyn che i Laboratori Zyzon all'avanguardia nel campo della biotecnica. Presidente del Consiglio delle Società per l'Avanzamento dei Materiali Biotecnici.
Curriculum
Laureato in farmacologia all'Università dell'Illinois, 1965.
Laurea in Biologia e Chimica all'Università dell'Illinois, 1957.

THOMAS MARKINSON
Direttore dell'Agenzia
Sesso: Maschile
Età: 52
Luogo di nascita: Cambridge, MA
Nazionalità: Americana
Background
Direttore dell'Agenzia dal 1997 a oggi. Staff del Controspionaggio della difesa, 1986-96. Spionaggio dell'esercito, Washington D.C., 1976-86. Corpi Speciali dell'Esercito degli Stati Uniti, 1968-75. Purple Heart e Medaglia d'Onore del Congresso durante la Guerra del Vietnam.



Curriculum
Relazioni Internazionali, Georgetown, 1968.
Scuola di addestramento Ufficiali dell'Esercito degli Stati Uniti, 1968

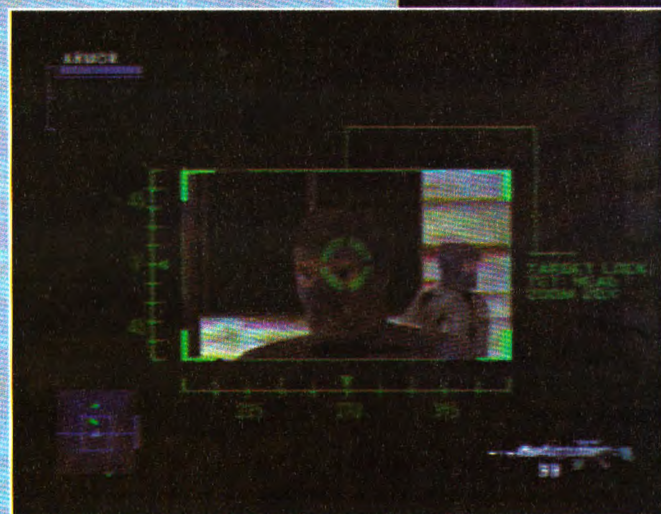
MARA ARAMOV
Killer professionista al servizio di Rohemer
Sesso. femminile
Età: 32
Luogo di nascita: Novgorod, Russia.
Nazionalità: russa.



Background
Killer prezzolato dal 1989 a oggi. Si suppone sia responsabile di 14 omicidi, tutti su commissione. Operativa del KGB, 1986-1989.
Si suppone faccia parte del gruppo terroristico internazionale Black Baton. Ha legami col crimine organizzato di Mosca
Curriculum
Non esistono informazioni certe sul suo passato.



▲ *Effetto nebbia, una delle tante variabili che cambiano all'interno del gioco. State molto attenti, il pericolo potrebbe essere in agguato...*



▲ *Ecco come si presenta la visuale attraverso il mirino del fucile da cecchino. Si può anche zoomare avanti e indietro.*

mendo start (viene mostrata anche la mappa, l'attuale locazione di Gabe e tutti gli obiettivi e i parametri di missione): l'arma viene visualizzata nella propria casella e le sue caratteristiche e modalità d'uso vengono elencate a fianco. Interessante per capirne l'uso, ma inutile durante le sessioni di combattimento frenetico (anche se così si mette in pausa il gioco e ci si può consentire una pausa di riflessione). Purtroppo la disposizione delle armi è prestabilita, e nel ciclare rapidamente bisogna passarle tutte per raggiungere quella desiderata che, come vuole la **legge di Murphy**, si trova sempre all'altro capo dell'inventario. Le armi che senz'altro danno più soddisfazione sono i fucili di precisione: entrando in modalità soggettiva, si presenta un mirino con il quale si può zoomare sul nemico e colpirlo alla testa: oltre a farlo per soddisfazione personale, a volte sarà necessario farlo per forza con avversari dotati di giubbotto antiproiettile. Questa metodologia di fuoco, oltre a essere presente anche in **Metal Gear Solid**, c'era anche nell'unico gioco decente per **N64**, **Goldeneye**. Sembra che da questo gioco abbiano preso anche l'utilissima modalità peek. Questo escamotage consente di stare al riparo dal fuoco nemico (per esempio dietro un albero), entrare in modalità soggettiva e, sempre tenendo premuto L1, sporgersi brevemente a destra o a sinistra del riparo per sparare da posizione sicura. Ripeto, è IDENTICO al sistema usato su N64 ed è intelligentissimo, utilissimo e goduriosissimo. Provatelo!

UN GRAN BEL CONTROLLO!

Il metodo di controllo di **Gabe** risulta semplice e per nulla frustrante, al contrario di quello di Lara dove ogni rotazione poteva significare un passo nel baratro con conseguente ripartenza del livello; è stata implementata la funzione vibrante che scuote il controller ogni volta che Logan atterra da un salto un po' alto o viene colpito. Nel caso in cui venga coinvolto in un incendio, la morte sarà certa e il controller continuerà a vibrare a testimonianza della nostra brutta fine.
Ci sono chicche sparse in tutto il gioco, due delle quali non posso tacere perché mi hanno veramente colpito: nella metropolitana in fiamme, a sorpresa, un terrorista avvolto dalle fiamme correrà verso Logan emettendo angoscianti urla di dolore. È imperativo abbatterlo prima che ci si avvicini e lo coinvolga nel suo rogo. Poi, con grande soddisfazione, mi sono trovato di fronte a un cancello chiuso da un lucchetto. Quante volte vi è capitato e vi siete chiesti: ho un arsenale che un **Navy Seal** me lo mangio a colazione, ho fatto saltare muri, edifici e carri armati, e per questo LUCCHETTO devo trovare la chiave?! In Syphon Filter, il dannato cancello si apre SPARANDO al lucchetto, la soluzione più logica! Bellissimo! Questo e molto altro ancora è Syphon Filter, un gioco da non perdere per nessun motivo al mondo. Non fatevi raggirare da false profete che vi mostrano le loro grazie per celare lacune di fondo: Gabe è un vero hot shot e le sue avventure non sono da meno.
Parola di Pitone.



▲ *Al buio è possibile attivare il visore a infrarossi montato sul mirino del fucile. Loro non ci possono vedere, ma noi sì.*



▲ *Teniamo un nemico sotto tiro: è possibile anche farlo mentre si corre. Gabe correrà nella direzione voluta, ma sarà sempre voltato verso l'obiettivo per tenerlo di mira.*

Casa: **Konami**
Numero giocatori: **1**

Genere: **Azione/avventura**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Planet Voto 95

Silent Hill

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore
- Atmosfera di gioco TERRIFICANTE: il top fino a oggi
- Audio da urlo: se giocato in stereo è anche funzionale
- Telecamera dinamica con taglio cinematografico: effetto PAUROSO

Contro
- La grafica è sotto la media dello standard attuale
- Quello che allunga il gioco sono gli enigmi: se siete bravi a risolverli, non impiegherete molto a finirlo
- Interazione con l'ambiente di gioco un po' limitata

ATTENZIONE! IN QUESTO GIOCO SONO CONTENUTE IMMAGINI DI VIOLENZA ESPLICITA.



IMPORT

E' arrivato in silenzio, come un ladro nella notte. Gli adepti che lo aspettavano hanno gioito con sabba oscuri, lontano dai riflettori e dalle copertine patinate. Ora spegnete la luce, impugnate il joypad e... pregate per la vostra anima!



L'atmosfera di gioco è tetra, angosciante. La neve continua a cadere, incessante, però non attacca! Addio sogni di snowboard...



La minoranza silenziosa, quelli che "già sapevano" di **Silent Hill** nonostante la mancanza di un hype pubblicitario milionario, non rimarranno affatto delusi. Anzi. Mettiamo le carte in tavola fin da subito: Silent Hill ha superato di gran lunga le mie più rosee aspettative. Silent Hill è riuscito, in tre ore di gioco, a terrorizzarmi più di quanto siano riusciti a fare, ognuno nel proprio contesto cronologico, **Shining**, **L'Esorcista** e il Video Calendario di Playboy 1995 (quest'ultimo, veramente "da paura"). E il bello è che sono solo a tre ore! Per i soliti problemi di tempistiche, ma anche perché vogliamo darvi sempre e solo il meglio, in chiusura di giornale arriva questo titolo: annunciato dai giornali come il successore di **Resident Evil**, possiamo presentarvi il mio immodesto parere sulla copia NTSC. É notizia dell'ultima ora che il gioco verrà completamente localizzato in italiano solo quest'inverno, o meglio: a essere ottimistici lo si aspetta per settembre, mentre previsioni più realistiche lo vedono sugli scaffali a dicembre. Grosso errore, a mio avviso. Perché? Nella traduzione dei codici e dei dialoghi, nella localizzazione di un prodotto insomma, bisogna tener conto della questione pirateria e della questione dei chip. Essendo un discorso piuttosto specifico, vi rimando al box per ulteriori chiarimenti e mi dedico a voi anima e corpo per spiegarvi il perché della mia entusiastica reazione di fronte a Silent Hill.

IL BUONGIORNO SI VEDE...

L'introduzione è un lungo filmato in computer grafica dei più alti livelli, uno standard per i nostri tempi, che però fa sempre la sua porca figura. É muto, o meglio, commentato da una sinistra musica di sottofondo che sottolinea i colori tristi del video. Compaiono vari personaggi in ambientazioni diverse (in seguito scoprirete che sono personaggi e luoghi che incontrerete nel gioco), mischiando un'iconografia sacra con scene d'azione senza che la musica cambi: rimane persistente sullo stesso tema a evidenziare un'ineluttabilità di fondo che comincia a calare il giocatore in un'atmosfera che è solo vago presagio di quello che lo aspetta. Risulta come un collage di dejà vu che ancora devono essere... Il tutto

INVENTARIO

Contrariamente a Resident Evil, l'inventario di Harry è illimitato. Raccoglierete molti oggetti, per lo più comuni: ognuno di essi ha uno scopo e viene eliminato dall'inventario una volta che diventa inutile. Ecco alcuni degli oggetti che userete nel corso della vostra avventura.



PISTOLA - Ve la dà la poliziotta durante il vostro incontro nel bar: succede quasi all'inizio, per cui non datevi pena di trovare un'arma al più presto. Non vi servirà. Contiene 15 colpi ed è una semiautomatica.



COLTELLO - É un'arma di emergenza nel caso rimaneste senza proiettili: veloce nella "cadenza di fuoco" ma poco efficace.



TUBO - Un'altra arma di emergenza. Nel caso finiste i colpi, non cercate di utilizzare il coltello. Almeno, noi a Villa Bojungles abbiamo trovato più utile usare il tubo. Come sempre.



PILA - La trovate nel bar. La tenete appesa al taschino della giacca, a mo' di pochette. Si accende e si spegne con la pressione del tasto Cerchio. Non cercate di utilizzarla prima che faccia buio perché non si accenderà.



MEDICINA - É una pozione di salute analoga alle erbe di Resident Evil. Vi farà tornare di un bel colorito verdastro quando siete giallognoli o addirittura rossastri.



MEDIKIT - Analogo alla pozione di salute, ma più potente. Contiene bende, cerotti e pasticche varie "che ti fanno stare meglio".



PRIOETTILI - Si trovano sparsi per tutto il gioco. Non sono mai abbastanza. In generale. Cercate di utilizzare le armi di emergenza (coltello ma soprattutto il tubo) contro i nemici più lenti o più "accessibili".



Nella scuola, facendo un giro in infermeria, è ovvio che troviate delle pozioni di salute o dei medikit. La luce sembra essere saltata e non c'è modo di riattivarla. L'unica fonte di luce è la pila che portate appesa al taschino.

è piuttosto confuso (volutamente), e si comincia a percepire un senso di continuità solo nel finale, in cui vediamo un uomo che guida la sua auto accompagnato dalla piccola figlia. Una figura attraversa la strada, costringendo l'autista a una brusca manovra che lo porta fuori strada: la macchina va a schiantarsi e il conducente perde i sensi.

DE PAURA!

Una tetra immagine fa da sfondo al titolo e alle due opzioni sovraimpresse: START e OPTIONS. Dopo un classico giro nelle opzioni di gioco, mi lancio nell'avventura: una rapida scelta del livello di difficoltà (**easy**, **normal** o **hard**) e inizia un altro filmato dello stesso calibro dell'introduzione. Il protagonista riprende i sensi ed è con sommo terrore che, guardando il sedile di fianco, scopre che la piccola è sparita! Immaginate il terrore di un padre che, in una nebbiosa strada di un'anonima provincia americana, si sveglia senza più la piccola figlia al suo fianco. La situazione, tremendamente reale (tutti possono avere un incidente mentre guidano con la figlia), comincia a instillare nel subconscio del giocatore un'angoscia che permarrà a lungo nel gioco. Sceso dalla macchina, il personaggio si ritrova lungo le strade, avvolte nella nebbia, di quella che sembra essere una piccola città: la neve cade copiosa, senza però "attaccare" per terra. Non un suono, non un rumore, non una persona: sembra una città fantasma. E qui iniziamo a muovere il protagonista della storia. La prima cosa che il giocatore nota, trovandosi di fronte a un prodotto sbandierato come concorrente di **Resident Evil**, è che la grafica non regge: questa di Silent Hill è più scarna, meno dettagliata. Il personaggio è, rispetto a Leon o Claire, molto meno definito, più pixelloso se volete. Certamente è superiore, graficamente parlando, a molti dei giochi in circolazione: purtroppo, il paragone forzato con il prodotto **Capcom**, lo fa precipitare. Ma siamo solo all'inizio, abbiate un po' di pazienza. Il punto di vista con cui ci troviamo a giocare all'inizio è il classico in terza persona, con il personaggio di spalle: direi alla **Tomb Raider**, ma non farei altro che continuare ad alimentare un mito inutile. Preferisco dire alla **Syphon Filter**, di cui trovate ampia recensione su queste stesse pagine. Devo dire che la cosa mi ha lasciato piuttosto sconcertato: speravo di trovarmi di fronte a qualcosa di più innovativo. E infatti mi sono ricreduto non appena ho iniziato a muovermi: la telecamera è dinamica. Per voi potrà non voler dire nulla (e francamente neanche per me!), ma è l'unico modo che ho per descrivere i movimenti che fa. Il punto di ripresa cambia ogni volta che muoviamo il personaggio, presentandolo da diverse inquadrature. É uno shakerato tra **Syphon Filter**, **Resident Evil**, **Deathtrap Dougeon** e **Gabriel Knight**. Se siete confusi, lasciate che vi annebbi ancora di più: contrariamente a quanto avveniva in Resident Evil, non ci si move a settori, i "quadri" non sono statici. Ricordate che in Resident Evil, girando un angolo o arrivando a bordo schermo, l'ambientazione cambiava presentando uno splendido scenario digitalizzato nel quale muovere il personaggio; questo ambiente era però statico, non si muoveva. In Silent Hil il paesaggio è calcolato in tempo reale e c'è continuità nel movimento, proprio come avviene nei citato Tomb Raider e Syphon Filter. Ecco spiegata la carenza grafica dell'ambiente di gioco e del personaggio rispetto a Resident Evil. É facile digitalizzare un "quadro" e farlo apparire splendido, come effettivamente era nel gioco Capcom; è anche facile dettagliare un personaggio in un ambiente che non ha bisogno di calcoli in tempo reale. Però, se si vuole un ambiente di gioco ampio, dove muoversi in ogni direzione per tutto lo spazio che si desidera, qualche concessione alla grafica bisogna pur farla. Inoltre, l'escamotage della nebbia ha permesso ai programmatori **Konami** di prendere due piccioni con una fava: l'atmosfera del gioco svolge quasi l'ottanta percento del "lavoro", facendo precipitare il giocatore in un'ambientazione di cui non sa nulla: la nebbia avvolge ogni elemento esterno, lasciando il protagonista solo e mostrando i confusi tratti degli edifici in lontananza. Oltre a consentire rapidi calcoli da parte del CPU (rendendo così il gioco rapido e scorrevole), la nebbia rende il tutto ancora più angosciante. Bella trovata: semplice e d'effetto!

MOVIMENTI E PUNTI DI VISTA

Tornando al punto di ripresa, provo a correre e a girare bruscamente: il punto di vista cambia, mostrando il personaggio di fronte.
Ma non in primo piano, bensì a distanza media, con taglio prettamente cinematografico. Scoprirò in seguito che questo taglio è una costante all'interno del gioco.
Il rovescio della medaglia è rappresentato dalla difficoltà nel controllare i movimenti: i continui cambi di inquadratura mi spiazzano, facendomi compiere ridicoli balzi all'indietro e altrettanto comici scontri con i muri degli edifici. Da questo punto di vista, Silent Hill è molto simile a Resident Evil: analogamente a quel gioco vi ci vorrà un po' prima di abituarvici.
Ad aumentare la sensazione di un metodo di controllo shakerato contribuisce la presenza dei **sidestep**, i movimenti a passi laterali che avrete usato in abbondanza durante qualsiasi versione di uno dei tre Tomb Raider.
Un tasto utile per ovviare a posizionamenti strani (tipo quando vi cacciate all'interno di vicoli o angoli "morti") è quello che assomiglia alla soggettiva di Tomb Raider: il punto di vista si sposterà direttamente dietro al protagonista e potrà essere ruotato per esplorare i dintorni. Non è sempre possibile utilizzarlo: in alcuni frangenti, come per esempio in ambienti molto chiusi, il tasto non sarà attivo, costringendovi a posizionarvi in maniera diversa. Anche durante lunghi spostamenti, quando la telecamera punta il giocatore che cammina verso lo schermo come se volesse uscire, si può ruotare la camera e modificare il punto di vista. Il tutto, comunque, è estremamente **"context sensitive"** e varia da

ODDITIES

Un piccolo commento alle stranezze che costituiscono il corpo del gioco. Ma non solo di questo; primo fra tutti il suo diretto predecessore, Resident Evil. In entrambi i giochi, come in tutti i giochi di enigmi, ci si trova di fronte a stramberie che, a pensarci bene, fanno sorridere. Perché in tutti i giochi deve essere così difficile aprire un portone?! Per quale arcano motivo qualche arricchito esibizionista si prende la briga di mettere, come serratura a una porta, un sistema a due simboli estraibili, uno d'oro e uno d'argento, che vanno inseriti nelle apposite cavità per aprire la porta?!? E se perde le chiavi di casa?! Come minimo bestemmia, e per il valore delle chiavi e perché chi è che glie ne fa un duplicato?! E sulla porta del cortile? Di



una casa medio borghese di una tranquilla cittadina di provincia americana, intendo.. Tre lucchetti!? E con nomi tipo "La chiave del Leone" o "Le Chiusure dell'Inferno"?! Come in quell'altro gioco che si svuotava la piscina se gli inserivi il simbolo del lupo, dell'aquila e della talpa ragno?! Per chiudere le fogne bisognava poi inserire il medaglione giallo del muflone muschiato delle Lipari e quello blu del brachiosauro focomelico di Ladispoli! Ma siamo seri! E i proiettili!?! In giro per tutta la città, sia in Resident Evil che qui a Silent Hill (che poi è il nome della cittadina dove è ambientata la storia)! Ovunque. Nelle case, SULLE PANCHINE! E se le trova un bambino?! Quando poi il povero Harry entra nella scuola (scusate, ma ve lo devo proprio dire che ci entra, a costo di toglervi delle sorprese), nell'ufficio del preside, un quadro. A monito, suppongo. No, perché c'è uno strano simbolo perverso al centro di un muro e, ai lati, due figure umane fatte, penso e spero, di pezza legate a croce al suddetto muro. Il tutto in due colori (giallo triste e nero angoscia). Nell'ufficio del preside! Di una scuola elementare!! Il perché poi qualcuno nasconde medaglioni nelle pareti che si aprono solo se si suona un pianoforte rotto e sporco di sangue, mi è ancora ignoto. Mi è inoltre ignoto il perché io sia costretto a suonarlo! É tutto sporco di sangue, dài…



LOCALIZZAZIONE

Nel lancio pubblicitario di Silent Hill è stata commessa, a mio avviso, qualche ingenuità. Non tanto per il modo con cui la Konami sta preparando l'arrivo di questo gioco (indiscutibile, soprattutto per un pubblicitario alle prime armi come me), ma per i tempi. La collocazione temporale di un gioco nell'ambito italiano della PlayStation è quanto mai difficoltosa, e questo per due fattori: il primo è la piaga della pirateria, il secondo è per quel male minore costituito dalle PlayStation modificate che consentono di leggere i giochi NTSC. I due fattori sono legati a doppio filo perché, come saprete di certo, una PlayStation modificata può leggere, oltre ai giochi NTSC, anche i gold, cioè i giochi duplicati o, più modernamente, "masterizzati". In Italia siamo maestri dell'inganno: i giochi masterizzati, sia PAL che NTSC, sono in vendita ovunque a prezzi stracciati e ormai la quasi totalità dei giocatori si serve dai loro "pirati" per poter avere i giochi. La negatività di questo fattore è innegabile, ma è anche dovuta a una negligenza di fondo delle software houses: al giorno d'oggi non è possibile distinguere l'uscita di un gioco in due diversi lassi temporali. Grazie ai mezzi informativi attuali, Internet su tutti, la notizia dell'uscita di un gioco rimbalza da una parte all'altra del mondo in tempo zero. Se poi il gioco è bellissimo e merita... Mi dite voi come è possibile che un gioco bello come questo, per poter essere giocato da tutti gli italiani (e per tutti intendo dire anche chi non parla inglese), deve aspettare fino a dicembre per poter essere posizionato sugli scaffali? Non dubito che il lavoro di localizzazione sia lungo e faticoso, ma il giocatore medio ha già comprato (in qualsiasi forma, originale o masterizzato) Metal Gear Solid e lo ha già finito. Nel momento in cui scrivo (circa metà marzo) c'è già in giro Silent Hill, proprio nel momento in cui esce Metal Gear Solid in italiano. Ovvio che la campagna pubblicitaria di Silent Hill sia totalmente assente: primo perché non avrebbe motivo di essere, visto che il gioco localizzato sarà in vendita a Natale, e secondo perché la Konami e i suoi localizzatori non vogliono sovrapporre l'hype di Metal Gear Solid con quello di Silent Hill, che promette di essere un altro gioco di punta. E' per questo motivo che ancora ci sono notizie vaghe di questo capolavoro: nonostante questo, in capo a una settimana tutti gli appassionati di questo genere saranno in possesso di una copia di Silent Hill. Probabilmente masterizzata. Colpa loro, senza dubbio; ma come poter aspettare NOVE MESI quando si ha la possibilità di averlo subito?! La soluzione (a parole, la faccio facile) sarebbe un lancio unificato mondiale per tutti i giochi: la pirateria non cesserebbe di certo, ma verrebbe in parte scoraggiata. Sono convinto che molti di voi, se potessero, li comprerebbero originali i giochi, ma so anche che la famosa "bava da videogiocatore", allo stato delle cose oggi, non ve lo permette. Posso solo dirvi, se proprio non riuscite ad aspettare, di comprare Silent Hill ORIGINALE: sono i migliori soldi che potete spendere per un gioco. E, come dico solitamente, ragionate con la vostra testa. Sempre.



Gli effetti lens flare, quando Harry é girato verso la telecamera, fanno sembrare tutto il gioco un film dell'orrore, dove l'atmosfera gioca il ruolo primario.

situazione a situazione. Questo è senz'altro un punto a favore perché crea delle situazioni sempre diverse modificando l'andamento del gioco. Visto comunque che le inquadrature cambiano di continuo, penso ci vorrà un po' più di tempo rispetto a quello richiesto da Resident Evil per appropriarsi della giusta tecnica di movimento; credetemi, però, ne varrà la pena...

TUTTA MIA LA CITTA'...

Nella nebbia, in lontananza, si intravede una minuta figura che potrebbe tranquillamente essere la piccola bambina: invece di correrci incontro, scappa nella direzione opposta. Mi muovo correndo e man mano che mi avvicino ai bordi della strada, coperti dalla nebbia, si delineano sempre più i profili delle case, dei negozi e dei palazzi. Architettonicamente è una classica cittadina di provincia americana, con il suo cinema, la sua scuola, il "quartiere residenziale" con le case e i giardinetti, tutto a "blocks" (isolati). Durante l'inseguimento inizia un filmato che mostra la bambina avvolta nella nebbia correre via; il contrasto tra i video, ripeto di altissima qualità, e la grafica del gioco è pesante. La scelta che è stata fatta per **Metal Gear Solid**, con gli "in game cinematics", cioè filmati realizzati utilizzando la stessa grafica del gioco, risulta essere quella che aiuta a creare la migliore continuità, un'ideale prolungamento dell'azione di gioco senza "staccare" con filmati troppo belli. Ci sono comunque anche intarsi di questi "cinematic", come avviene QUASI subito nel bar dove facciamo la conoscenza di quella che sembra essere l'unica persona presente nella città oltre a noi. Si tratta di **Cybil Bennett**, una poliziotta dal capello corto. Bella manza, non c'è che dire: alternativa, con tutte le sue cose al posto giusto... Poi a me quelle vestite da poliziotta mi hanno sempre messo addosso



Troverete molte creature strane; alcune non riuscirete neanche a capire cosa sono. Bisognerà proseguire nel gioco per scoprire l'origine di tutto l'orrore...

COMPENDIO AI VOTI

Come avrete potuto vedere, a parte l'audio, il gioco non eccelle in nessuna delle altre caratteristiche. Vi starete chiedendo quindi il perché (ma soprattutto: PIRCHE'??) di un voto così alto e di una recensione così entusiasta. Il motivo è semplice: come già detto nella recensione, circa l'ottanta percento del "lavoro" è svolto dall'atmosfera. Ho esaurito le parole per descrivervi quanto mi ha terrorizzato, e di conseguenza affascinato, il mood del gioco. L'angoscia, la paura, il desiderio di scoprire cosa è successo alla figlia di Harry, la spiegazione per le immagini criptiche dell'introduzione, tutti fattori che non hanno una voce che li rappresenti, se non "atmosfera". Ma una voce del genere non è prevista nella nostra griglia e i lettori più superficiali, che non leggono la recensione per intero e non provano il gioco, sarebbero giustamente spiazzati se non segnalassi un virtuale "11" alla virtuale voce "Atmosfera di gioco".

Ecco che vi si spalanca un'altra porta, pronta a proiettarvi in un altro parametro che troppo spesso viene trascurato: non solo in sede di recensione, ma anche in sede di programmazione. Lo stesso Metal Gear Solid, per non parlare del mitico Resident Evil, cosa sarebbero senza l'angoscia di fondo per le bombe pronte a essere lanciate nel primo e senza il terrore per cosa c'è dietro l'angolo nel secondo?



una "capra"... con le manette, il manganello... HMMM!!... Durante il lungo dialogo scopriamo anche che il protagonista si chiama **Harry Mason**, ma non per questo fa l'avvocato, e la figlia scomparsa si chiama **Cheryl**; l'incontro è appunto realizzato con grafica "in game", non di qualità grafica eccelsa, ma con una telecamera rotante anch'essa di taglio cinematografico. I dialoghi sono un po' lenti, ma questo aiuta chi non mastica l'inglese a comprenderli completamente; inoltre sono sottotitolati, a ulteriore beneficio di chi non si arrangia con l'inglese.

A questo proposito, è interessante constatare come compaiano i sottotitoli senza audio quando Harry pensa, mentre il parlato è udibile solo quando parla o emette esclamazioni. Questa è una delle numerose chicche (preziosissime nell'economia del gioco) che crea un'atmosfera PAUROSAMENTE reale intorno al gioco. Terminato il dialogo, Harry viene lasciato da solo all'interno del bar: lo esploro per bene come prevede la famosa "Guida del perfetto giocatore dei giochi dove più roba hai, meglio è" (sottotitolo "... e se hai delle armi, è ancora meglio"); trovo subito una **Heath Potion**, segno che presto verrò assalito da torme di nemici urlanti e mi serviranno senz'altro bende e cerotti. Sono estremamente sensibile nei confronti di quello che trovo sparso nei giochi: per esempio, visto che nessuno ti regala niente, sono estremamente sospettoso quando trovo dei proiettili.

Sono terribilmente sospettoso quando ne trovo tanti.

Sono atterrito quando trovo dei bonus di guarigione quando ancora non ho incontrato nessun nemico! Tutti questi sono segni!

Se la raccolta del materiale all'interno del bar mi spaventa, la nebbia che copre tutto all'esterno e che posso guardare attraverso i vetri mi spaventa ancora di più. Prima di uscire mi avvedo di una radio su un tavolino. Cerco di prenderla e... l'incubo comincia!



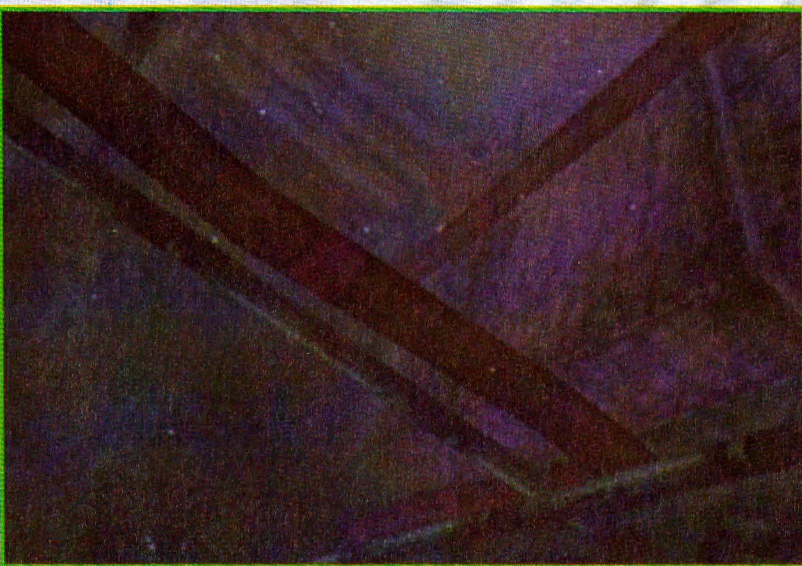
La vostra permanenza nel bar sarà movimentata da diversi incontri, primo dei quali quello con Cybil, la poliziotta che vi fornirà la pistola.



Questi che sembrano pterodattili non devono farvi pensare a un gioco di fantascienza; tutto l'ambiente, l'inventario e i luoghi sono reali. Il che rende tutto ancora più terrificante.

Incuriositi? Bene, era il mio scopo: oltre non posso andare.

Non posso rivelarvi nient'altro oltre a quello che ho già detto (che era fin troppo). Cosa avreste detto se, leggendo la recensione di Resident Evil per vedere se valeva la pena comprarlo, il recensore avesse scritto: "... mi incammino per un corridoio le cui finestre sono sbarrate da travi di legno. Entro in una stanza, prendo un oggetto e ritorno nella hall passando per il corridoio di prima. Tanto è tranquillo, ci sono già passato. Improvvisamente, dalle travi escono decine di braccia che cercano di afferrarmi e parte una musica terrificante. Ma corro via in preda alla paura e mi salvo!" Se mi avesse privato di un colpo di scena simile, sarei andato di corsa in redazione per prenderlo a testate! E se vi avesse rivelato dei cani che saltano fuori dalle finestre nel corridoio? Come minimo avrei compiuto uno scempio, sgozzando un gregge di pecore di fronte alla porta di casa del giornalista responsabile; così, come avvertimento... Silent Hill si basa sullo stesso sistema, creando un'atmosfera angosciante nei momenti morti del gioco; l'angoscia sale, sale, fino a raggiungere il culmine. E non è detto che succeda qualcosa! Infatti, cosa c'è di più angosciante di una stanza dove SAPETE che c'è qualcosa, dove il silenzio è troppo silenzioso per essere normale e nel momento in cui aprite la porta... NIENTE?! Lo spettatore che ha assistito alla prova di Silent Hill, l'altro azionista di **Villa Bojungles**, per esempio è affetto da agorafobia videoludica: entrare in preda all'angoscia in una stanza vuota lo terrorizza... povero Agnus... Sua è anche la citazione che vi spiega definitivamente il perché non posso spingermi oltre nella descrizione della storia: quando Homer ha messo incinta Marge, l'ha portata al cinema a vedere L'Impero Colpisce Ancora. Uscendo, di fronte alla gente che faceva la fila per entrare, ha commentato ad alta voce: *"Però, bello questo film! Chi si aspettava che* ***Darth Vader*** *fosse il padre di* ***Luke Skywalker****?"* La reazione della fila potete immaginarla. E posso io privarvi di tanta angoscia, motore principale del gioco? Non sia mai!



I cambi di inquadratura durante il gioco sono frequenti e molto originali. La telecamera dinamica segue Harry presentandolo da diverse angolazioni.

UNA CHICCA QUI, UNA CHICCA LÀ

Quello che posso fare è analizzare piccoli aspetti del gioco avanzato, evidenziandovi alcune delle particolarità che fanno di Silent Hill un capolavoro. Intanto l'audio: a partire dal silenzio che avvolge la città nella nebbia all'inizio del gioco, si passa al rumore dei passi sull'asfalto che cambia di colpo una volta che si comincia a calpestare l'erba. In alcune zone, il silenzio più assoluto è rotto solamente da una musica terrificante che anche **Dario Argento** non riuscirebbe a sopportare; per dirla come **Simon & Garfunkel**, la cosa più spaventosa è il suono del silenzio. Per non parlare dei nemici: il rumore che emettono quando arrivano, se ascoltato su un impianto serio (il suono più serio per il tuo sterio!), annuncia la loro direzione di provenienza; spesso non potete vederli perché vi hanno aggirato o si

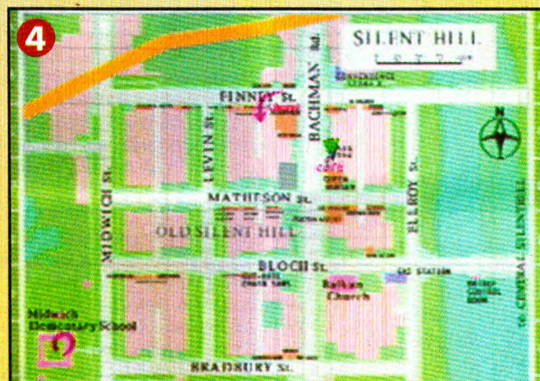
CHICCHE



Quello che fa di Silent Hill un gran gioco, oltre all'atmosfera, sono le chicche, ovvero le piccole particolarità che negli altri giochi sono assenti o trascurate. Possono essere il movimento realistico di un personaggio o di un nemico, inutile ai fini del gioco, ma che lo rende più reale. Può essere una particolare architettura di una casa che vi spinge a esplorarla: non troverete nulla, ma la sua forma particolare ha arricchito l'ambiente rendendolo più credibile. Qui di seguito alcune di queste chicche, almeno quelle che posso rivelarvi senza toglierví il gusto dei colpi di scena.



1. Innanzitutto il parlato: quando Harry pensa, compaiono i suoi "pensieri" sovraimpressi sullo schermo, ma la voce non si sente. Quando invece parla, i sottotitoli rimangono e in più c'è anche l'audio.
2. In un cortile, troverete dei resti sanguinolenti, come del resto in molte altre parti del gioco. Esaminandole, Harry constaterà che si tratta della testa di un cane. Subito non ci farete caso, ma guardandovi intorno noterete che nel cortile c'è un canestro. E la testa si trova ai piedi del canestro. Pieni di orrore, osservate il tabellone dove è appeso il canestro e... sì, ci sono tracce di sangue. Qualcuno ha fatto sport, ultimamente.
3. Quando sparate (o bastonate) un nemico, questo si contorcerà e cercherà di scappare, contrariamente alla quasi totalità dei nemici nei videogiochi. Inoltre, quando l'avrete riempito ben bene, si accascerà a terra. Se lo avrete spazzolato ben bene, sarà privo di vita. Se invece siete stati indulgenti, si muoverà ancora. Ecco che una scarpata metterà fine alla sua misera esistenza.
4. Sulla mappa troverete dei segni man mano che proseguite nel gioco. Questi sono fatti a pennarello da Harry per marcare le zone dove è passato o dove la strada era bloccata. A volte aggiunge anche commenti su quello che ha trovato, tutto a beneficio del realismo.
5. Se provate a insistere in un'azione che Harry non può compiere (per es. aprire una porta che non può aprire), dopo il terzo o quarto tentativo sentirete Harry ansimare. Analogamente lo sentirete ansimare dopo una lunga corsa o una concitata frazione di gioco.
6. Il Dual Shock è completamente implementato: oltre a muovervi con lo stick analogico, lo sentirete vibrare quando i nemici vi colpiscono, ma soprattutto sentirete i battiti del cuore di Harry quando si trova in "mala salute" (giallo o rosso).



nascondono nella nebbia per emergere all'improvviso, ma se prestate orecchio potrete angosciosamente girarvi nella direzione da cui pensate che arrivi il nemico e sparare. A questo proposito c'è da dire che il sistema di puntamento delle armi, così come avveniva in RE, si effettua premendo un pulsante: **Harry** impugna l'arma ed è pronto a fare fuoco. Il plus di Silent Hill nel campo delle sparatorie è rappresentato dal fatto che camminando (ma non correndo) è possibile tenere l'arma impugnata e puntata, pronta a fare fuoco anche in movimento. Questa era una grave mancanza in Resident Evil che avrebbe fatto la felicità di tutti i fan del gioco. Sempre per non fare paragoni, ci sono altre analogie col gioco Capcom, alcune più evidenti, altre meno: una che proprio sembra scopiazzata è il sistema di salvataggio. Se in RE si trovavano delle macchine da scrivere, Harry troverà dei block notes sparsi per il gioco dove, parole sue, *"... gli appunti di quello che ho fatto e che ho visto saranno utili a qualcuno nel caso mi succedesse qualcosa"*. Profetico, visto che di cose al disgraziato ne capitano veramente tante! Altri particolari degni di nota, oltre alle chicche indicate nel box, non mi sembra ve ne siano, almeno senza che io vi riveli qualcosa che non può essere rivelato. Potrei parlarvi del sistema di "muori e risorgi", che è in pieno stile **Metal Gear Solid**: iniziate il gioco, salvate, scoprite degli indizi, delle chiavi di volta. Per esempio, all'inizio, troverete un messaggio criptico che vi indica di dirigervi verso la scuola. Lungo il tragitto morite (e non per cause naturali). Il gioco vi chiede di continuare. Sì, ma da dove? Voi pensate che si carichi automaticamente il salvataggio che avete effettuato, mentre invece il gioco riparte da quando avete trovato il messaggio.

NOTE PER L'UTENZA

Prima di finire, una raccomandazione: se potete, giocate a Silent Hill con le seguenti condizioni meteo/psico/sociologiche: 1) da soli o al massimo con un'altra persona che vi aiuta negli enigmi ma che non vuole assolutamente giocare e, soprattutto, che stia in silenzio; 2) al buio o al massimo con un filo di tapparella alzata per vedere dove avete messo i calmanti e le sigarette; 3) nel silenzio più assoluto: niente mamma che cucina, niente sorella che rompe perché vuole vedere **Beverly Hills**, niente di niente! 4) se possibile, di notte: momento ideale perché si verifichino le condizioni 1, 2 e 3.
In definitiva, cosa potrei dirvi di più? Nell'ambito degli action/adventure, Silent Hill è il gioco che più mi ha emozionato, per non dire terrorizzato; il punteggio altissimo è indicativo, anche se va preso per quello che è: un voto a un gioco di un certo genere. Non cercate di fare paragoni strani con altri voti letti nell'ambito dello stesso giornale, perché ne uscireste confusi e ve la prendereste subito con me. Cercate piuttosto, visto che so che avete i mezzi per farlo, di comprare subito una copia (ORIGINALE!) di Silent Hill, anche se in inglese. Se poco poco avete delle cognizioni linguistiche, non farete fatica a farvi coinvolgere dalle sue atmosfere, più cupe di **Twin Peaks** e più terrificanti di **Shining**. Preparate della Coramina (o del Diazepam) e iniziate pure a urlare. Tanto nessuno potrà sentirvi.

SI RINGRAZIA DEFCON ZERO PER IL GIOCO TEL. 02/70608326



Oltre questo cancello troverete il cortile con il canestro. Il sinistro rumore cigolante dell'apertura è foriero di cattivi presagi. Prestate attenzione.



Casa: **Capcom**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **in commercio versione NTSC giapponese**

Street Fighter Alpha 3

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	9
Originalità	7



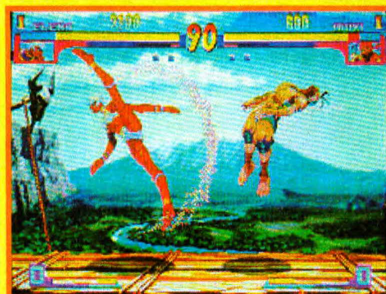
Il Planet voto parla chiaro: questo è un gran bel gioco. Gli amanti dei poligoni farebbero un errore a snobbare questo picchiaduro solo perchè si tratta di un titolo 2D. Infatti, a livello tecnico, Street Fighter Alpha 3 non ha nulla da invidiare ai motori tridimensionali più evoluti: per rendersene conto basta confrontare questa versione con quella da sala, che gira su una scheda esponenzialmente più potente: le differenze sono minime e solo gli occhi dei più esperti potrebbero notare i limiti grafici della trasposizione casalinga.

UN 2D DI GRAN CLASSE

Gli eventi narrati nella serie "Zero" sono antecedenti al primo episodio della saga Capcom. Pertanto i personaggi presenti in questa serie sono tutti molto giovani; la caratterizzazione grafica è notevole ed è seconda solo a quella di Pocket Fighter sotto l'aspetto dello stile, che richiama molto quello dei fumetti giapponesi. Ma la cosa che impressiona subito non è lo stile, bensì la qualità del 2D di questa ultima release di casa Capcom. Sia gli sprite che le animazioni che i fondali non temono rivali nel panorama dei giochi bidimensionali. E non ci riferiamo solo ai giochi usciti per PlayStation, ma anche alle ultime uscite per

Splendida grafica, trenta personaggi a disposizione, molte mosse, giocabilità alle stelle. Siamo di fronte al picchiaduro bidimensionale definitivo. Nella migliore tradizione Capcom.





World Tour e Pocket Station

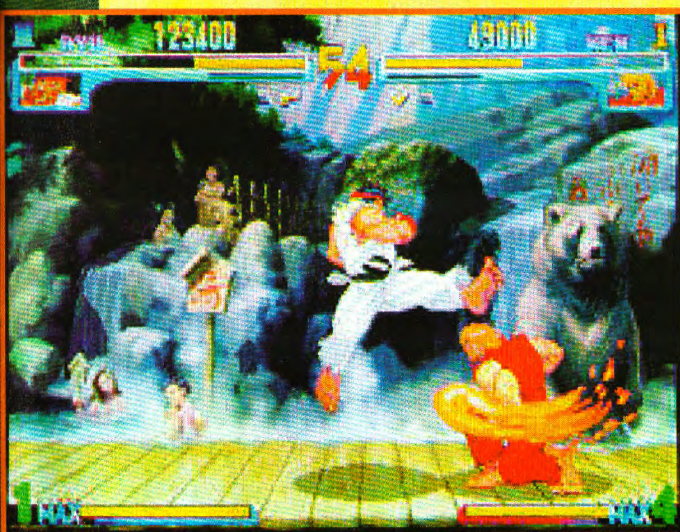
Cominciano ad arrivare i giochi sviluppati per sfruttare il nuovo hardware Sony. Questo Street Fighter Alpha 3 si avvale della piccola console portatile nella modalità World Tour: possiamo



allenare un personaggio per migliorare le sue caratteristiche relativamente alla forza e alla resistenza ai colpi. Lo facciamo tramite i giochi che scarichiamo dalla PlayStation; si tratta di giochini banali (distruggi il muro, colpisci il bersaglio etc.) ma perfetti per la piccola Pocket.







il defunto **Saturn**, che si avvalevano dell'espansione di memoria.
I personaggi sono enormi, si muovono molto velocemente e, grazie all'elevato numero di frames, le animazioni sono quasi sempre impeccabili; purtroppo, raramente, assistiamo a qualche rallentamento o a qualche scatto, che derivano dalla complessità delle mosse che stiamo eseguendo. I fondali, poi, sono splendidi: ottimamente definiti e, in molti casi, sono persino animati da particolari poligonali.

E QUESTI CHI SONO?

Un altro aspetto importantissimo del gioco è la presenza di venticinque personaggi, tutti selezionabili sin dall'inizio. Mai, in un picchiaduro, si era raggiunta una simile cifra, che si incrementerà fino a trenta quando, finendo le varie modalità di gioco, verranno sbloccati altri cinque lottatori. Un tale numero è destinato a passare agli annali, ma quello che interessa al giocatore è che una simile mole garantisce, anche per le modalità in singolo, una notevole longevità. Ovviamente ogni fighter ha la sua storia, ma soprattutto ha un set di mosse che lo distingue dagli altri, un fondale a tema e una musica personale anch'essa coerente con il protagonista e con la sua ambientazione.

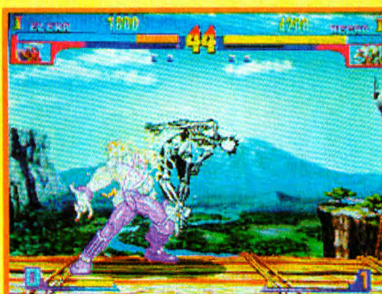
CHE CI FACCIO CON DUE BARRE DI ENERGIA?

Una interessante introduzione è la cosiddetta **'Guard gauge'**, che si affianca alla consueta barra di energia; questa decresce ogni volta che effettuiamo una parata e, una volta giunta al limite, consente all'avversario di penetrare nella difesa e infliggere una gran quantità di danni. Questo scoraggia il gioco difensivista e aumenta lo spettacolo. Ma ci sono anche altre opzioni che garantiscono una godibilità maggiore rispetto alla controparte da sala. Abbiamo una modalità di allenamento, che ci serve per prendere pratica con le mosse; inoltre è presente l'opzione **World Tour**, che assomiglia alla sezione **Quest** di **Ehrgeiz** e che vi porta a spasso per il mondo a combattere per migliorare le vostre capacità. Ma la Capcom, che sa come si fanno i picchiaduro, consente di scegliere tre diverse modalità di gioco, che si differenziano tra loro in base alla eseguibilità o meno di alcune mosse di attacco o di parata. Questo aiuta i giocatori meno esperti e gratifica i veterani: il gioco si adatta alle capacità di ogni giocatore, venendo incontro a quelle che sono le sue capacità. Gli ideogrammi non ostacolano la fruibilità del titolo, perché le opzioni più importanti sono comunque in inglese.









LA MEZZALUNA FERTILE

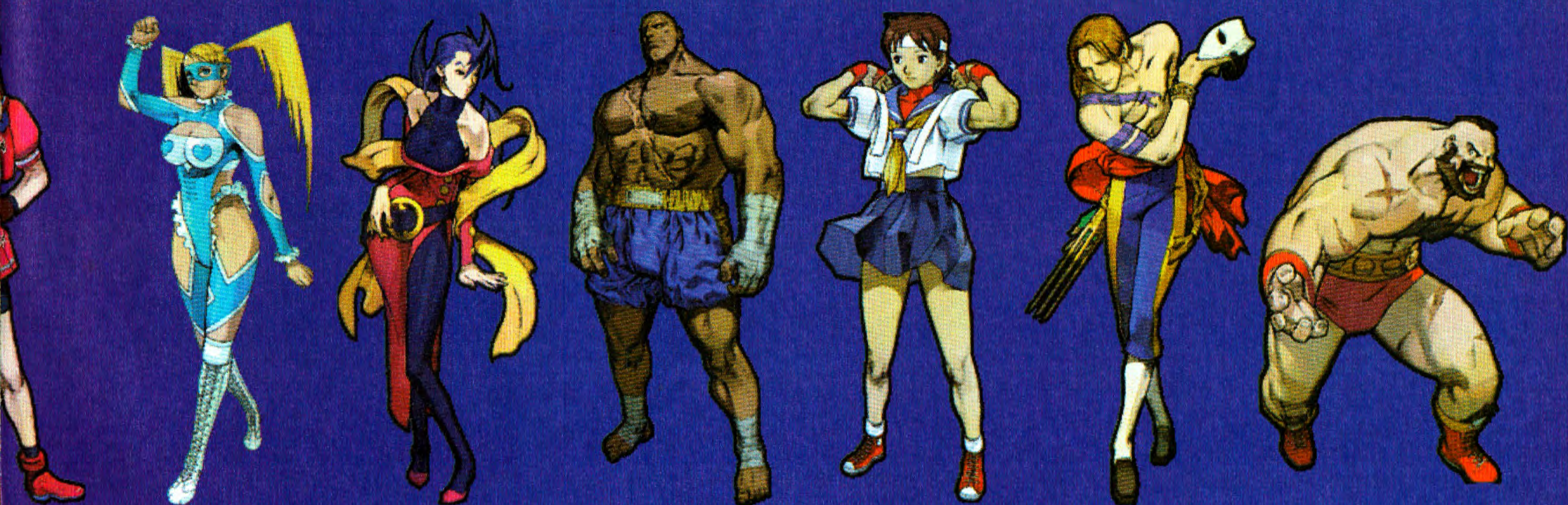
La giocabilità è altissima: il lottatore risponde ai comandi impartiti con il pad in modo immediato e preciso; inoltre, chi possiede il **dual shock**, si avvantaggerà delle vibrazioni trasmesse dal pad che forniranno un'esperienza di gioco più intensa. La sezione di allenamento si rivelerà indispensabile per imparare a usare al meglio le combinazioni di tasti che produrranno letali combo, ma soprattutto servirà per impratichirsi con la "mezzaluna", ovvero la rotazione di 180 gradi della croce direzionale effettuata per lanciare gli attacchi più pericolosi. Insomma, si tratta di un titolo di gran classe, divertente e longevo. D'altronde, per quanto riguarda i picchiaduro bidimensionali, da sempre Capcom è garanzia di qualità.



A favore:
- Graficamente dettagliatissimo
- Molto veloce
- Tantissimi personaggi
- Un modo per entrare nel mondo jap della Capcom

Contro:
- Il bidimensionale sulla Play è come l'acqua per il cioccolato

IMPORT



Casa: **BMG Interactive** | Genere: **Simulazione di delinquente** | Blocchi memoria: **1**
Numero Giocatori: **1** | Compatibilità: **Nessuna**

CLASSIC

Grand Theft Auto

DI ALFREDO DELMONACO

La prima (e unica) simulazione di furti d'auto, grassazioni, scippi, estorsioni, regolamento di conti, associazione a delinquere (... la storia della nostra vita...).

CLASSIC

Fattore convenienza

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 5
- Gameplay 7
- Sonoro 7
- Longevità 6
- Originalità 8

A favore:
- Per PlayStation non esiste nessun gioco così cattivo e gustoso al tempo stesso
- Cattivo fino al midollo
- Fantastico da giocare insieme agli amici

Contro:
- Grafica datata già l'anno scorso
- Violento e sconsigliato ai più piccoli
- Alla lunga ripetitivo


La mia mamma dice sempre che la prima impressione non è quella che conta, e devo dire che calza proprio a fagiuolo per questo grande gioco. Infatti, se non siete dei fanatici della grafica tosta a tutti i costi, passerete le nottate a spacciare droga davanti alle scuole, riscuotere pizzi e rubare auto... Sì, sì, poiché è proprio questo quello che dovrete fare, iniziare dalla gavetta di delinquente fino ad arrivare a essere uno dei gangster più richiesti del settore. E vi posso assicurare che far danni sulla Play non è mai stato così divertente....

BAD TO THE BONE

Il gioco inizia scegliendo uno tra i sei personaggi disponibili (e le facce ve le spiego...) nella prima delle tre grosse città simulate, dove la prima cosa da fare è recarsi presso la più vicina cabina telefonica e ricevere il primo incarico della vs. carriera. Ma la cabina è vicina al parco giochi a tre isolati da qua: come ci arrivate???? Eh eh eh, ve lo spiego io. Ci si butta in mezzo alla strada, si becca una macchina ferma in coda e/o al semaforo e con molta violenza si struppea di mazzate il legittimo proprietario affinché lo si possa estrarre successivamente senza sforzo alcuno dalla vostra nuova auto... Dopodiché potrete recarvi verso il parco e fermarvi nei pressi della cabina contrassegnata da una freccia rossa. Lì, il Capo, con vocaboli di rara poesia e dolcezza, vi assegnerà la prima missione. Naturalmente i primi incarichi di prova sono molto semplici, ma con l'avanzare del gioco sarà sempre più difficile assecondare le richieste dei boss, e soprattutto la



Ecco la mappa generale delle città da "visitare": inizierete con Liberty City (a destra) per arrivare fino alla West Coast (dove troverete Chinatown).









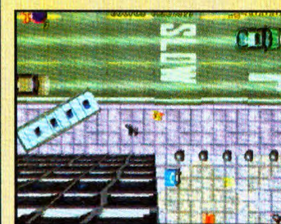
La fine di ogni missione è sempre piuttosto cruenta!



Lungo le strade si possono trovare dei cartelli con la scritta "i"; questi forniscono interessanti informazioni sullo svolgimento del gioco.

ARMI DA GANGSTER

Componente fondamentale per la buona riuscita del gioco è una profonda esplorazione dei vicoli della città dove, rompendo le casse ai lati della strada, si possono trovare dei bonus molto interessanti che sicuramente avrete poi modo di usare alla grande nel corso del gioco.



Questo vi serve sicuramente!!! Se non ne avete uno, non uscite neanche per andare a prendere le sigarette!!!



In pieno stile Monopoli, il bonus "esci di prigione gratis" torna sempre utile. Non si sa mai. È sempre meglio prevenire che curare, e poi nel corso del gioco almeno una volta vi beccano di sicuro.

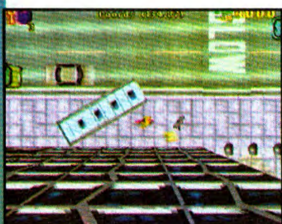


Questa è la fila di telefoni dai quali si prendono le chiamate. Qui riceviamo gli ordini da eseguire da parte dei capi mafia.

polizia arriverà a organizzare persino dei posti di blocco per catturarvi. Come se non bastasse, la maggior parte delle prove saranno a tempo...

AMICO, ANDIAMO A RUBARE?

La vita dell'apprendista gangster non è un granché. Scippa di là, estorci di qua... Infatti per campare sarete costretti anche a rubare auto a casaccio per poi rivenderle ai famosi boss dei Docks che sono dei **"punti raccolta Auto Rubate"**. Qui lascerete giù l'autovettura, e loro da soli la tireranno su con una gru facendola sparire in un battibaleno.
Una volta entrati nelle grazie del grande Boss, che comunicherà con voi (insultandovi spesso) tutto il tempo con il cercapersone, gli incarichi si diversificheranno e si complicheranno di brutto. Infatti, dal semplice riciclaggio d'auto e moto rubate si passerà a qualcosa di più complesso come il classico regolamento di conti e addirittura far saltare in aria la stazione di Polizia!
Girare armati di tutto punto diventerà la regola, e man mano che le vostre malefatte si aggraveranno, automaticamente si moltiplicherà il numero dei poliziotti che vi starà alle calcagna. Diventerà sempre più difficile girare indisturbati e non sarà raro beccare posti di blocchi sui principali raccordi della città. È buon consiglio imparare bene la cartina delle varie città (ogni città è un livello), dato che la Mammuzzi Sony ne allega una copia in ogni confezione (originale naturalmente... spiritosi!!!)









Si possono rubare tutti i tipi di veicoli, anche i pullman. In una missione bisognerà addirittura parcheggiarne uno munito di autobomba di fronte alla stazione di Polizia!



CACCIA LI SORDI SINNÒ TE RUPPO TUTTO

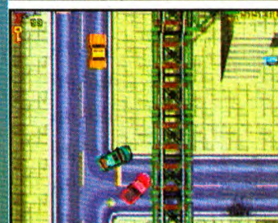
Una volta completate quasi tutte le missioni, raggiungerete un certo livello di onesto guadagno. Il grande Boss deciderà allora che siete abbastanza in gamba per potervi affidare un'altra città. Quindi vi comunicherà con il suo solito tatto che avete finito il livello. Purtroppo, a volte vi capiterà di non portare a termine qualche missione. A parte gli insulti e le ritorsioni fisiche che vi piomberanno addosso, non vi sarà data una seconda opportunità; quindi cercate di sbagliarne meno possibile per evitare di bruciarvi tutti i possibili guadagni e di non poter raggiungere il famigerato 'tetto' di fine livello.



CONSIDERAZIONI

Che dire quindi di questo giochillo? Grande l'idea, un po' meno la realizzazione tecnica. Una delle motivazioni potrebbe essere che forse un gioco del genere con una grafica superlativa avrebbe fatto gridare allo scandalo per la violenza e il cattivo gusto, cosicché la censura avrebbe banchettato allegramente. Comunque, **GTA** è indubbiamente divertente e regala ore di sano divertimento, anche perché è bello lungo. Se poi vogliamo aggiungere che in versione PLATINUM riusciamo a portarcelo a casa con circa 50.000 lirette vi consiglierei proprio di uscire i soldi e vagliarne un'eventuale acquisto.







DIMMI CHE MACCHINA HAI, TI DIRO' COSA ASCOLTI

Una delle cose che più mi è piaciuta di GTA è la colonna sonora. A dire il vero non c'è un unico soundtrack, ma nel corso del gioco si avrà modo di ascoltare generi molto diversi tra loro. Infatti per ogni auto che ruberete ci sarà un genere diverso, e questo dipenderà dal tipo di autovettura che avete zanzato.
Si passa quindi dal rock duro modello AC/DC (del mai abbastanza compianto Bon Scott) al country, dagli anni Settanta al pop dei maggioloni e così via....



(Il pick up è quello rosso, quello che sta facendo i danni, per intenderci). Che genere di musica mettete in questa macchina? Oh, ne mettiamo di tutti e due i generi: western e country!!!!



I'm on a Highway to Hell...



Orc.: mi si sono incastrate le zeppe nel pedale della frizione....

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Un volante mo

RACE 32/64 COMPACT



Eccoci qui a esaminare l'ennesimo aggeggio atto ad aumentare l'entropia della vostra camera e a fare la felicità di vostra madre. La poverina, infatti, stufa di farsi strada tra cavi, joypad, pistole e caschi (si chiederà anche se non siete per caso un terrorista new age) sarà ben felice di trovarsi di fronte a un volante meno ingombrante degli altri che le avete portato a casa. Infatti, come dice il nome stesso **"Compact"**, questo **Race 32/64** è sprovvisto di pedali. Per dirla tutta, il nome deriva dal fatto che: a) Race significa che è un volante da corsa (avete mai sentito parlare di un simulatore di guida turistica?); b) 32/64 perché è costruito per funzionare sulla nostra Dea Grigia a 32 bit e anche su N64; c) **Compact** perché ha per l'appunto dimensioni ridotte e non ha i pedali del freno e dell'acceleratore. Questo non vi deve spingere a pensare che il volante sia un sottoprodotto; innanzitutto ne esiste una versione 'espansa' dotata di pedali, e in secondo luogo è stato pensato per chi non ha disponibilità di grandi spazi. Ecco che la mamma sarà ben felice di approvare la vostra scelta. Il **Race 32/64** si presenta con la classica forma cardioide dei recenti volanti da corsa; su tutto il corpo del volante, visibili immediatamente, ci sono undici pulsanti e un bottone direzionale. Questo serve per navigare all'interno dei menu di gioco; gli altri pulsanti sostituiscono quelli sul joypad; il motivo dell'alto numero di bottoni è da imputare alla compatibilità con la console Nintendo: alcuni di questi servono esclusivamente ad attivare funzioni della console a 64 bit. Sul retro del volante sono presenti altri due pulsanti, due interruttori e quattro leve (due per parte) sullo stile del cambio delle macchine da **Formula Uno**. I due interruttori sul retro attivano la funzione analogica o digitale; ognuno di essi serve per il tipo di console in uso.

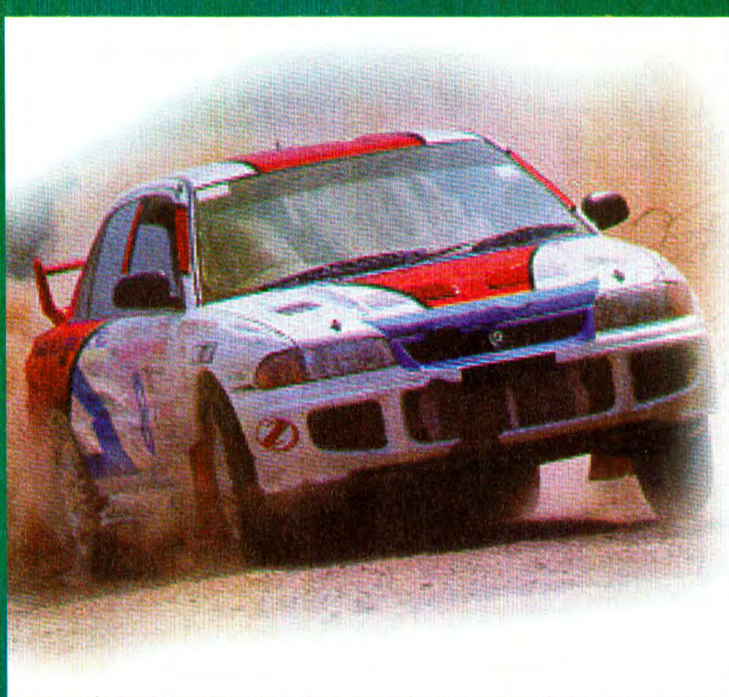
TEST SUL CIRCUITO DI VILLA BOJUNGLES

Uno sguardo di terrore si dipinge negli occhi dei tester della famosa località valdostana nel momento in cui estraggo il volante: il peso, veramente esiguo, si fa già foriero di immani imprecazioni dovute agli spostamenti improvvisi di un tale peso piuma. Cercando le consuete ventose, però, l'allegra brigata sorride nello scoprire che queste sono presenti in aggiunta a due morsetti stile 'banco di lavoro' della migliore officina di carpenteria metalmeccanica. Guarda caso, il fantastico tavolo di **Villa Bojungles**, provato dagli anni di assiduo utilizzo generico, si rivela perfettamente all'altezza: e non solo in

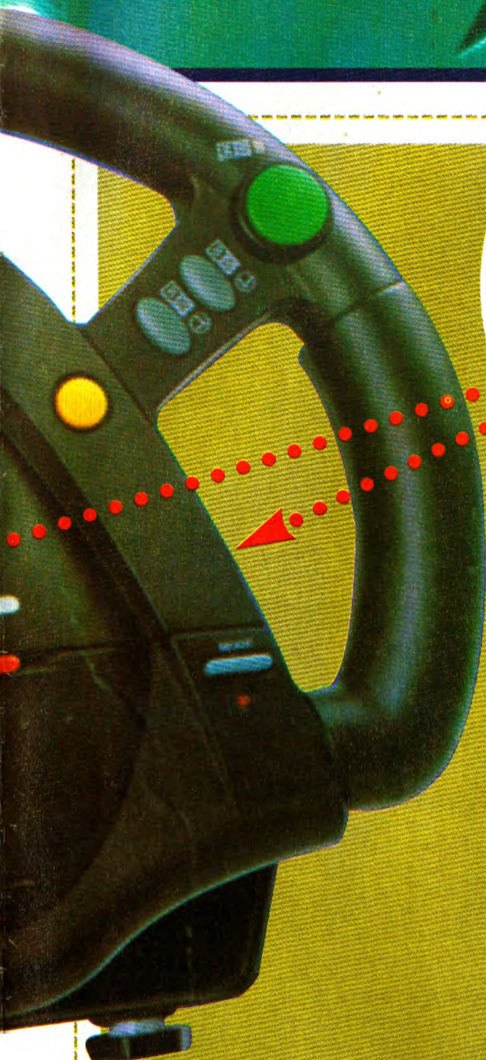


TEST 1 - GT E RALLY CROSS 2

Il primo gioco è Rally Cross 2: non abbiamo fatto 50 metri dalla linea di partenza! La macchina è incontrollabile, visto che un millimetro di sterzo corrisponde a una curva di 90°! Prima di acquisire la necessaria sensibilità, la macchina viene doppiata DUE VOLTE. Già pronto a usare il volante come uno tra gli innumerevoli soprammobili didattici presenti sugli scaffali della nota località di villeggiatura montana (Villa Bojungles), concedo la riprova su altro prodotto. Sfoglia che ti risfoglia tra i numerosi giochi a disposizione, l'occhio casca su GT: cosa fai, non lo provi!? Parte la modalità Hi-Fi su Special Stage R5 e tutti noi tiriamo un sospiro di sollievo: la macchina risulta di gran lunga più guidabile rispetto al test precedente. Il fatto che vada a sbattere ovunque è colpa del pilota incapace (il Dott. Cappelletti si trova meglio sulle 500...) che riesce a essere doppiato anche quando corre da solo. Sotto la mia capace mano, però, la Mitsubishi GTO LM si fa guidare che è un piacere; qualche centinaio di metri per abituarmi alla quantità di sterzo, e via! I pulsanti sul retro possono anche essere settati per fungere da cambio, ma la presenza dei flip convince a utilizzare questi che, anche se più lenti rispetto a un pulsante (si parla di microsecondi), senz'altro rendono più l'idea e... fanno più fico! Constatato che il volante non vibra (non stava scritto da nessuna parte, comunque!) e preso atto che il gioco Rally Cross non va d'accordo con il Race 32/64, l'Allegra Famiglia Bojungles, che farebbe di tutto per fornirvi pareri il più possibile completi, decide di provare un terzo gioco. Non si sa mai: magari GT è talmente bello che tratta i device meglio degli altri giochi...



Casa: Guillemot **Distributore:** Ubi Soft (DB Line)





PROGRAMMAZIONE

È presente un sistema di programmazione che serve a trasferire la funzione dei bottoni alle leve di comando dietro il volante. Infatti, essendo due le leve da ogni parte, potete tenerne due per il cambio e utilizzare le altre due a vostro piacimento. Premendo il pulsante select e la leva a cui volete assegnare la funzione, una luce rossa lampeggerà, segno che potete premere il pulsante la cui funzione volete trasferire alla leva. Una volta fatto, la luce non lampeggerà più, segno che la leva è ora impostata. Volendo, si può assegnare alla leve anche la funzione di acceleratore e freno, in modo da poter ottenere accelerazioni graduali e frenate progressive.

senso figurato, cioè dotato di bordo abbastanza sottile da potersi infilare nell'apposito spazio tra i morsetti, ma anche in senso letterale, visto che la sua altezza corrisponde alla normale posizione di un volante in assetto da guida. Lo spessore massimo che consente il fissaggio del volante è di circa 5 cm: per cui, se il vostro piano di fissaggio è più alto, dovrete trovare un'altra maniera. Questo tenetelo presente perché, se dovete acquistare un volante, non solo dovrete fare i conti col vostro portafoglio e vostra madre, ma anche con lo spazio per allocarlo. Se non avete un tavolo atto alla bisogna, potreste fare una pila di libri (magari quelli che usate per studiare); ecco che un volante con le ventose può essere utile, ma quello con i morsetti ve lo scordate. Quindi, una volta eseguiti gli anni di università di architettura necessari a piazzare il volante, l'Allegra Famiglia prova l'oggetto.

TEST 2 - FOLLIA PURA: ROLLCAGE!



Ci vuole della sana follia per provare un volante con... Rollcage! Se lo avete giocato potete immaginare da soli cosa vuol dire: pilotare una di quelle schegge a 360° con un volante è IMPOSSIBLIE, ma suscita ilarità tra tutti i presenti. Se non altro si può constatare che l'ipersensibilità di Rally Cross 2 è dovuta al gioco stesso e non al volante; asciugate le lacrime, decidiamo di effettuare un ultimo test con un prodotto nuovo-nuovo giusto per essere sicuri: ecco che spunta Ridge Racer Type 4. Dopo il solito giro di sensibilizzazione, ecco che il volante si presenta per quello che è: un ottimo compromesso tra comodità, prezzo e validità. La mancanza dei pedali non si fa sentire (anche se personalmente non ho mai amato i volanti; la mancanza dei pedali mi fa solo piacere!), e le frenate graduali (vedi BOX PROGRAMMAZIONE) sono veramente comode. Potete dosare la frenata come se steste pigiando su un freno a pedale, solo che con le dita avete un sacco di sensibilità in più, tutto a vantaggio di una guida pulita. L'acceleratore diventa una questione soggettiva: c'è chi lo ha apprezzato quanto il freno e chi continua a preferire i tasti. Effettivamente, cercare di dosare un'accelerazione con una leva è cosa nuova per i giocatori di videogiochi: anche se ci si fa l'abitudine, le vecchie usanze dei giocatori tipo "non stacco il dito neanche se mi sparano" sono dure a perdersi. Quindi, la leva graduale sarebbe spesso male utilizzata o del tutto inutile. Ma è colpa dei giocatori!



Prezzo: 99.900 lire

Rapporto qualità prezzo: 8

PLANET Cheat

Ogni mese "Planet Cheat" cercherà di soddisfare le vostre richieste, di correre in vostro aiuto quando non sapete più dove sbattere la testa per andare avanti con un gioco. Mandateci le vostre richieste via E-Mail o fax. Faremo il possibile per accontentarvi!

AKUJI THE HEARTLESS

Debug Mode: per accedere al debug mode dovete mettere in pausa il gioco e, tenendo premuti L2 (o R2), premere in sequenza Sinistra, Su, Su, Triangolo, Destra, Quadrato, Sinistra, Su, Giù, Destra, Destra.
Invincibilità: per ottenere l'invincibilità dovete mettere in pausa il gioco e, tenendo premuti L2 (o R2), premere in sequenza Destra, Destra, Sinistra, Triangolo, X, Su, Cerchio, Sinistra.



Infinite Spirit Spells: per avere a disposizione energia magica infinita, mettete in pausa e, tenendo premuti L2 (o R2), premete Sinistra, Triangolo, Sinistra, Sinistra, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Destra, Cerchio, Su, Su, Giù. Ovviamente, per poter usufruire di questo codice dovete prima ottenere le abilità magiche.

ACTUA SOCCER 3

Dovete inserire i seguenti codici nella schermata di creazione delle squadre.
XXX Team: inserite "SEXY FOOTBALL" come nome della squadra personalizzata. Sotto "CHT1" apparirà lo XXX Shearer team.



Big Head Mode: inserite "TOP HATS" come nome della vostra squadra personalizzata per ottenere una formazione di "capoccioni".
Bonus Teams: per sbloccare ventiquattro formazioni supplementari inserite "PREM CLUBS" nella schermata della creazione delle squadre.
Joke Teams: per avere ventiquattro squadre di fantasia digitate "TFF TEAMS" nella schermata della creazione delle squadre.

APOCALYPSE

Dopo i codici pubblicati sul numero di Febbraio, ecco altri cheat, per attivare i quali dovete mettere in pausa il gioco, tener premuto L1 e inserire il codice.
Invincibilità: Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Triangolo, Su, Destra, Giù





Debug info: Giù, Giù, Triangolo
Vite infinite: Triangolo, Cerchio, X, Quadrato
Pieno di energia: Quadrato, X, Triangolo, Cerchio
Continua dall'ultima locazione dopo esser morto: Quadrato, Cerchio, X w

ASTEROIDS

Asteroids originale (Mini-Game): quando appare la scritta "Press Start" nello schermo dei titoli, tenete premuto Select e immettete il codice Cerchio, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio. Se il codice è stato inserito correttamente, dovreste sentire il suono della distruzione di un asteroide. Premete Start e andate al menu principale dove dovreste trovare l'opzione:"Classic Asteroids"
Navicella Excalibur: quando, nello schermo dei titoli, lampeggia la scritta "Press Start", tenete premuto Select e pigiate: Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Quadrato. Il suono dell'esplosione di un asteroide confermerà l'attivazione della nuova opzione.
Level Select: quando, nello schermo dei titoli, lampeggia la scritta "Press Start", tenendo premuto Select digitate Quadrato, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Cerchio. Il suono dell'esplosione di un asteroide confermerà l'attivazione della nuova opzione. Iniziando una partita, la pressione contemporanea di Select e Start attiverà il codice; usando le frecce del pad potrete selezionare nuovi livelli, nuove aree e attivare o disattivare la collisione con gli asteroidi. Con L1 tornerete al gioco.



Extra Life (nel Mini-Game): mettete il gioco in pausa e premete: Su, Giù, Sinistra, Destra, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo.
99 Lives (nel Mini-Game): mettete in pausa il gioco e premete: Su, X, Giù, Triangolo, Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio.
Invincibilità (nel Mini-Game): mettete in pausa il gioco e premete: Giù, Giù, Su, Su, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Triangolo.

FIFA '99

Ronaldo: nel gioco, Ronaldo è chiamato "Calcio" e ovviamente milita nell'Inter.

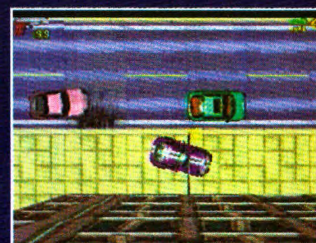




Abilità dei giocatori al massimo: selezionate una delle caratteristiche del giocatore nello schermo di customizzazione dei calciatori e premete L1, L2, R1, R2, Quadrato, Quadrato, Su, Cerchio. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Ora, uno o più attributi possono essere portati fino al valore massimo di 99.
Atlanta Attack Team: per sbloccare Atlanta Attack bisogna vincere la Champions Cup con la squadra del Brasile al livello di difficoltà più alto. Poi, selezionate la Custom Cup e scegliete "International Team".
Bankroll illimitati: nella schermata di customizzazione delle squadre premete L1, L2, R2, R1, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Start, Select.

GRAND THEFT AUTO

Super Cheat: digitate "bstard" come nome per ottenere tutto ciò che il gioco offre: tutte le armi, munizioni infinite, selezione della



mappa, chiave per uscire di prigione, armatura, 99 vite e altro ancora!

J-LEAGUE WINNING ELEVEN *(Versione giapponese)*

Durante la selezione delle squadre, selezionate il team all'estrema destra. Premendo insieme L1, L2, R1 e R2 e indicando verso sinistra, avrete la possibilità di scegliere un'altra squadra.



Per avere un'altra visuale premete, nella schermata dei titoli, Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, X, Cerchio. Se il codice è inserito correttamente udirete un suono.

METAL GEAR SOLID (NTSC)

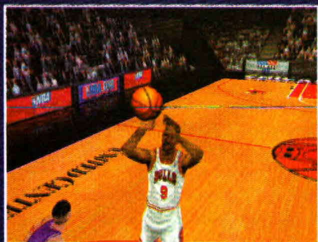
Modalità extra: finite tutti e dieci gli stage di pratica e ottenete il "Time Attack", in cui la difficoltà è un po' più alta ma non ci dovrebbero essere problemi nel completare le missioni nel tempo concesso.
Completate queste dieci prove e otterrete il "Gun Shooting mode", il cui livello di difficoltà è davvero alto: dovrete uccidere tutte le guardie entro il tempo limite.

Avrete a disposizione la Socom con il silenziatore e 5 colpi per ogni guardia. Se riuscite a finire questi 10 stage, avrete la possibilità di cimentarvi in uno stage supplementare ("Survival Mission"), nel quale dovrete affrontare uno dietro l'altro i dieci stage e completarli in sette minuti. Avrete solo 30 colpi. Se portate a termine anche questa missione, significa che siete davvero bravi!

Tuxedo Snake: terminate il gioco due volte; iniziando un'altra partita, Snake indosserà un tuxedo.

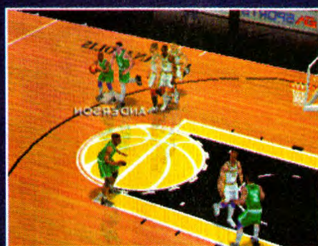
NBA LIVE '99

Giocare con "Phoenix Gorilla": nella schermata di creazione dei giocatori, digitate "BIG BOY" come nome; poi attribuite al giocatore i valori di Charles Barkley. Dovreste così ottenere Phoenix's Gorilla come free agent.



Extra Teams: al Rosters Screen selezionate l'opzione per creare un nuovo team. Inserite uno dei seguenti codici per ottenere una squadra che ha come cestisti gli sviluppatori del gioco:
Location: Hitmen - Nome della squadra: Coders





Location: Hitmen - Nome della squadra: Idlers
Location: Hitmen - Nome della squadra: Pixels
Location: Hitmen - Nome della squadra: Earplugs
Location: EA - Nome della squadra: Europals

Fake Pass: durante la partita premete contemporaneamente L2 e X

NHL '99

Inserite uno dei seguenti codici nel password screen del menu delle opzioni:
freeea - attiva sia l'"ea storm" che l'"ea blades"



eaeao - attiva solo l'"ea blades"
brainy - teste grandi
bigbig - giocatori grandi
3rd - la terza maglia (per le squadre che ce l'hanno)
speed - velocizza il gioco
victory - mostra la sequenza finale

Extra Credits: per ottenere altri crediti, andate nel programming e digitate:
Gulliver - rende i portieri molto grossi
Headbone - dà grosse teste ai giocatori
Buffed - ingrandisce i corpi dei giocatori

R-TYPE DELTA

Level Select: usate le bombe per più di 10.000 volte (potete controllarlo dando un'occhiata al "Notes menu"). Raggiungendo quest'obbiettivo, comparirà l'opzione "Stage Select".

Extra Credits: giocate per più di tre ore per portare a nove l'ammontare dei crediti.

Credits illimitati: accumulate più di sei ore di gioco per sbloccare una modalità "Free Play".

Power Armor: la "Power Armor" è la migliore astronave del gioco; si ottiene terminando il gioco al livello di difficoltà "Human", o a un livello ancora più difficile. Alternativamente, otterrete la Power Armor giocando più di cento volte.

WCW/NWO THUNDER

Bonus Wrestlers: per ottenere altri wrestlers, premete in sequenza, nello schermo dei titoli: R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, Select.

Big Heads: nello schermo dei titoli digitate: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select. I lottatori avranno così delle teste enormi!

Big Head, Hands, Feet and Weapons: per ingrandire tutti gli arti dei lottatori, premete, nello schermo dei titoli: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.





Might Meter: per settare le capacità offensive di ogni singolo wrestler, nello schermo dei titoli digitate: L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select.

Ring Select: per scegliere il ring, nell'options menu premete: R1, R2, R1, R2, Select. Nota: ogni volta che premete Select, il ring cambierà avanzando di uno; per selezionare invece i ring precedenti, premete: L1, L2, L1, L2 e poi il tasto Select.

TEST DRIVE OFF ROAD 4x4 2

Tutte le macchine e i circuiti: al menu principale, tenendo pigiato Select, premete: L1, Sinistra, L2, Sinistra, L1, L1.

Guidare uno Scuolabus: allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: L1, Su, L2, Giù, Giù, L2, L2, R2.



Pista bonus "Ice cream": allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: R2, L2, L2, Giù, Giù, L2, L2, R1

Pista supplementare Black Widow: selezionate "Single Race" o "World Tour". Allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: R1, L2, L2, Giù, Giù, Su, L2, L1.

WILD ARMS

Duplicazione degli items: potete fare fino a 255 copie di ogni item!



Bisogna avere uno e uno solo degli item che intendete duplicare. Durante una battaglia i primi due membri del party usano su loro stessi una heal berries; il terzo membro del party usa una heal berries con l'item da duplicare, ed ecco che ne ottiene 255!

TEST DRIVE 5

Al posto del vostro nome, inserite uno dei seguenti codici:
RONE - per sbloccare tutte le macchine
MTHREE - per ottenere tutte le piste
VRSIX - per accedere a tutte le modalità offerte dal gioco

Inoltre, nel gioco è inserito un video della band che ha curato le musiche: i Fear Factory. Per raggiungerlo, dovete selezionare la "full race" nella schermata principale, poi scegliete la "drag race" e vincete una gara; inserite il nome





"auxyray" e, tornando nella schermata principale, noterete che si è attivata la voce "Fear Factory Video".

SHADOW GUNNER

Tenendo premuto Select, premete tre volte Triangolo. Avrete così la possibilità di inserire i seguenti codici:
Invulnerabilità: Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X
Invisibilità: Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Triangolo
Super Cannone: X, Cerchio, Triangolo, X, X, Cerchio, X, Quadrato
Vista dall'alto: Triangolo, Triangolo, X, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato, X
Level select: Quadrato, X, Quadrato, Triangolo, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato

T'AI FU

Skip level: nella prima schermata, spostate la selezione da Start a Load Game, indi premete contemporaneamente R1+R2. Questo farà apparire un menu di selezione dei livelli. Attenzione però...se sceglierete uno dei livelli avanzati, lo troverete



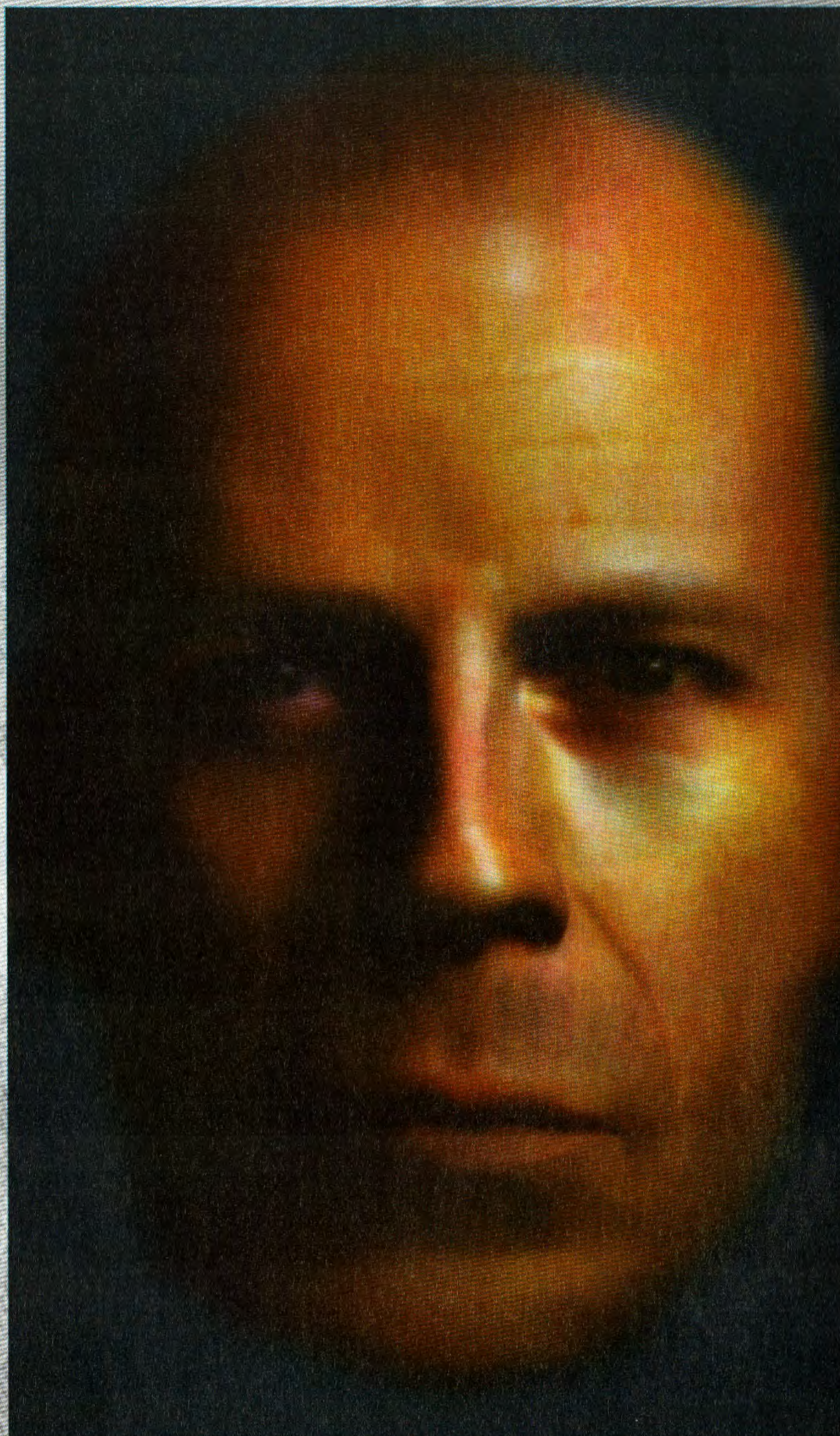


probabilmente particolarmente difficile, visto che non avrete imparato le mosse nei livelli precedenti (come sapete, ogni file livello T'ai impara una nuova mossa, che può usare nei livelli successivi).

DI CHRISTIAN PETTINI

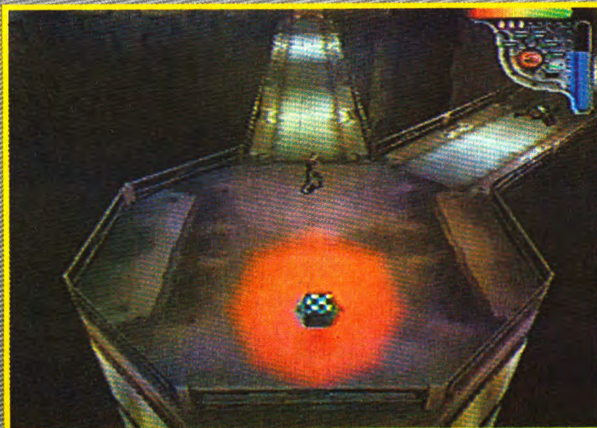
Apocalypse

E' vero, Apocalypse non è un gioco supernuovo (non a caso l'abbiamo dichiarato Planet Game) nel primo numero della rivista. Ma la marea di mail giunte in redazione ci hanno fatto capire che il game con protagonista Bruce Willis è entrato nel cuore dei PSX-dipendenti. Quindi, con grande piacere e sforzo, ecco a voi la soluzione di Apocalypse. Buon divertimento!



LIVELLO 1
La prigione

Nel corridoio in cui iniziate verrete subito attaccati da due guardie; proseguite lungo il corridoio e incontrerete nuove guardie.
Alla fine del corridoio troverete una porta che aprirete usando la console posta a sinistra: in questo livello, tutti gli switch per aprire le porte sono posti a sinistra.
Sparate alle scatole a forma di piramide, che esploderanno eliminando le guardie che si trovano nelle vicinanze; proseguite tenendovi sulla destra per mantenere una buona visuale mentre il corridoio curva dall'altra parte.
Aprite la porta successiva; sulla sinistra troverete una capsula di energia, più avanti il raggio di particelle.
Uscite dalla porta in fondo e troverete il primo punto di ripresa; raggiungerete così una zona aperta con una passerella sospesa nel vuoto.
Seguite la passerella che si sviluppa in modo non lineare; saltando, giungerete a una passerella posta in orizzontale



sparando a 360 gradi. Prendete gli altri missili autoguidati che incontrate quando arrivate a una nuova zona con passerelle. Procedete saltando sulle piattaforme cilindriche che incontrate; sono progressivamente più alte e, dopo aver raggiunto la più alta di tutte, troverete un check point.
Quindi scendete senza preoccuparvi troppo del dedalo di piattaforme che vedrete, ma fate attenzione ai colpi che le guardie vi esploderanno da queste piattaforme.
Più avanti troverete l'entrata che porta ad affrontare il boss di fine livello; prima di affrontarlo, prendete il laser veloce.

davanti a voi e incontrerete un altro punto di ripresa: qui, di fronte a voi, una serie di guardie si nascondono dietro un vetro: sparate per rompere il vetro e uccidetele.
Dirigetevi verso sinistra (a destra la passerella si interrompe), prendete il bonus di salute che vi ripristina il livello di energia fino al 100% e seguite la passerella che si snoda.
Prendete il raggio di particelle e saltate sulla sinistra.
Avanzate e state attenti alle guardie sulle piattaforme che fiancheggiano la passerella; potete proseguire percorrendo la passerella o saltando di piattaforma in piattaforma.
Raccogliete la bomba intelligente e proseguite; immettetevi in un lungo corridoio diviso in due sezioni controllate da molti riflettori: evitate di essere inquadrati o verrete senz'altro colpiti.
Tornerete su una piccola passerella, e prima di saltare in basso (all'altezza dell'interruzione nel parapetto) sparate alle guardie che si trovano dietro a un vetro di fronte a voi.
Saltate di sotto e incontrerete un punto di ripresa.
Fate attenzione ai gradini ma poi, quando la visuale si allontana, procedete con tranquillità lungo la passerella fino alla porta.
Tirate la leva e sbloccherete un lanciafiamme: usatelo subito sui galeotti che vi circonderanno numerosi.
Proseguite in avanti, dove si succedono tre stanze in cui verrete attaccati da destra e da sinistra dalle guardie solo se interromperete il raggio rosso emesso dalle fotocellule; saltando con misura dovreste superare questa sezione senza combattere.
Arriverete a una nuova passerella dove incontrerete altre guardie: eliminatele e prendete i missili autoguidati.
Tornate sulla passerella e avanzate lungo questa zona complessa e non breve, in cui dovrete preoccuparvi di saltare e sparare alle guardie che si trovano sulle passerelle, che potrete cercare di raggiungere alla ricerca di bonus.
Di nuovo al coperto, procedete sparando alle scatole perché una cela una vita extra; proseguite incontrando uno dopo l'altro tre corridoi con alcuni galeotti che eliminerete con agio

BOSS DEL LIVELLO UNO: IL CARRO ARMATO

Il boss che incontrate alla fine di questo livello è un grosso carro armato munito di una torretta lanciafiamme. Non smettete mai di sparare, ma fate attenzione alle guardie che spuntano di quando in quando. Se avete dei problemi, potete rifugiarvi dietro una delle colonne dell'arena, ma fate attenzione: non possono offrirvi un rifugio sicuro perché possono essere distrutte.

LIVELLO 2
Le fogne

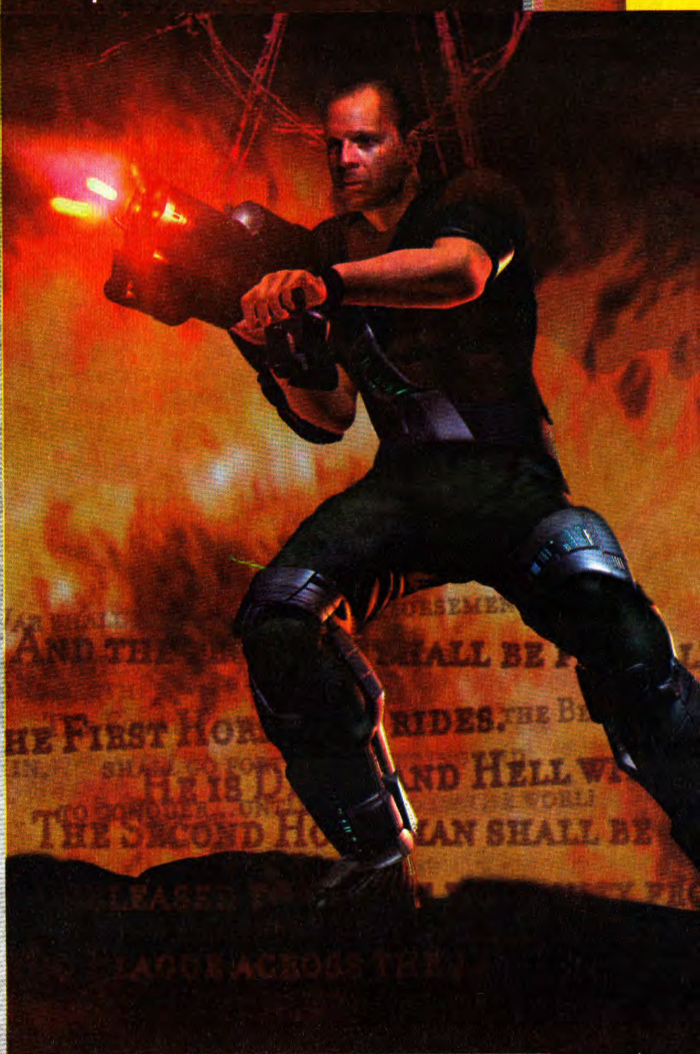
Iniziate il livello immersi fino al busto in un liquido verde; distruggete subito i nemici che vi attaccano.



Non scendete di corsa, ma portatevi sulla destra e raccogliete il lanciafiamme; solo dopo potrete scendere nel tunnel, che curva a destra.
Scendete ancora, e quando la zona si allarga, facendo attenzione ai pipistrelli, andate a raccogliere le granate sulla sinistra.
Proseguite, e dopo aver saltato in basso, dietro una roccia, troverete un

CONSIGLI E TRUCCHETTI

- Interagite con gli interruttori tramite la pressione del tasto di fuoco; non partirà un colpo ma un più innocuo calcio che attiverà ogni switch.
- Focalizzate subito gli elementi del fondale con cui potete interagire, soprattutto le casse che contengono bonus e quelle che possono esplodere. In particolare, servitevi di queste ultime per liberarvi dei nemici che si trovano nel raggio di esplosione di questi ordigni.
- Tenete sempre presente che si tratta di uno shoot'em up, in cui è meglio sparare un colpo in più che uno in meno.
- Oltre al fire, un altro tasto che dovete sempre tenere a portata di indice è il tasto del salto, sia per evitare il fuoco nemico, sia per saltare quando il terreno su cui poggiate i piedi diventa instabile.
- Spesso dovrete sparare a qualche elemento del fondale per procedere, sia esso un muro crepato da abbattere, sia esso una roccia che, cadendo, diventerà una piattaforma.

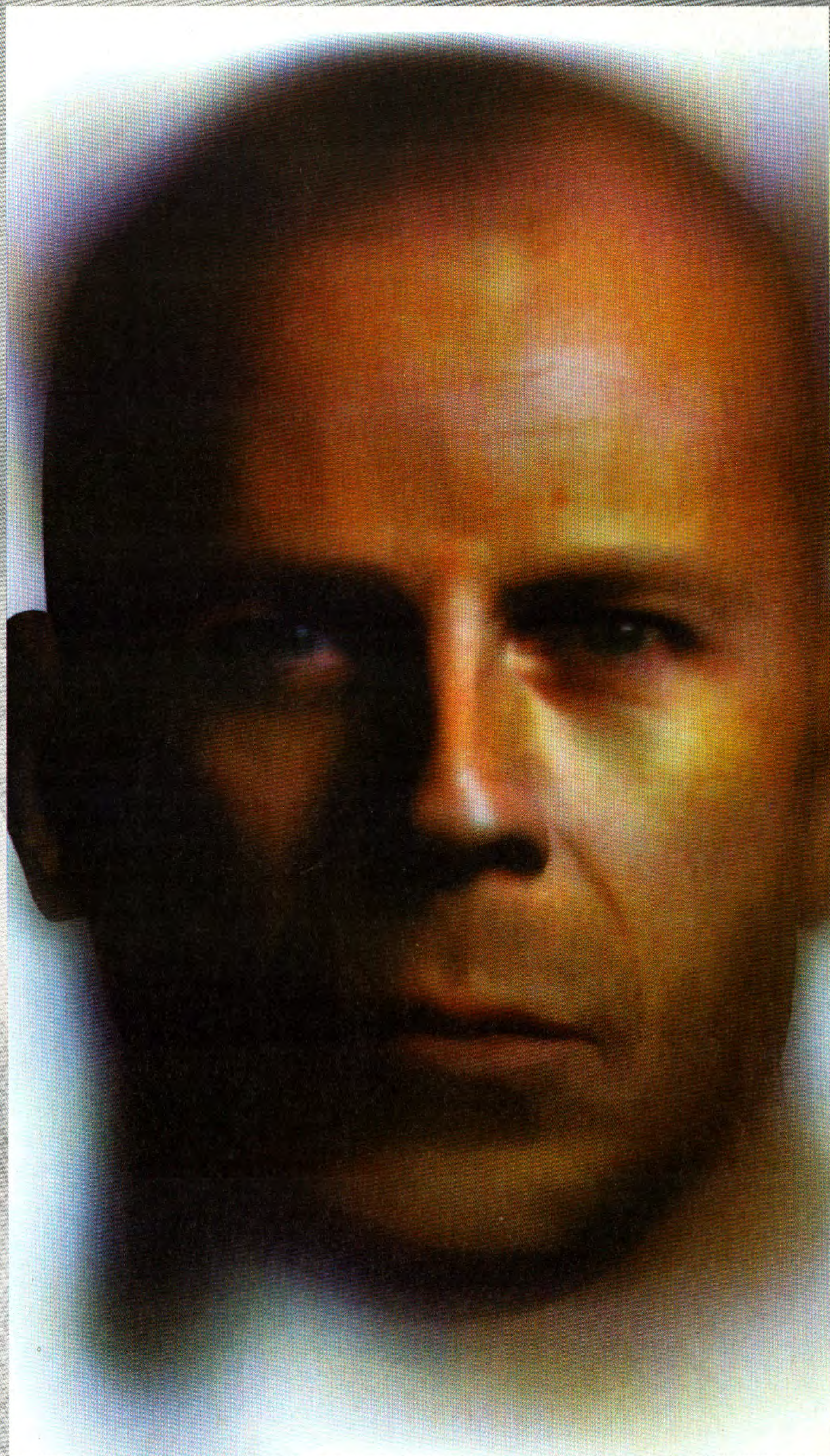


APOCALYPSE

bonus che vi restituirà il 50% di energia; dall'altra parte, prima di entrare nel tunnel, scalate le sporgenze per prendere armi e una vita extra.
Quindi entrate nel tunnel, e dopo essere scesi dirigetevi a sinistra, dove dovrete colpire i barili di materiale tossico per abbattere i nemici e soprattutto per buttare giù il cancello metallico.
Entrate nella zona successiva, che curva a sinistra, uccidete altri nemici e abbattete la grata colpendo i sostegni di legno.
Dopo poco, a sinistra trovate un bonus; dopo le rapide vi ritroverete in acque più calme, in cui dovete evitare le mine.
Subito dopo essere scesi alla sezione successiva incontrerete un punto di ripresa.
Inquadrati dall'alto, sparate ai nemici facendo fuoco a 360 gradi e distruggete i bersagli sui muri per poter proseguire.
Troverete dell'energia (sarà ristabilita al 100%), poi continuate saltando le fiamme e proseguite giù nel prossimo tunnel.
Sarete spinti dalla corrente, qui ci sono alcuni power-up; proseguendo, saltate per evitare il fuoco.
Terminata questa sezione, raggiungerete un punto di ripresa e qui potrete scegliere se andare a destra o a sinistra sulle piattaforme rocciose.
Andate a destra e troverete un laser (ma fate attenzione ai nemici che vi sparano da una piattaforma a destra); andando a sinistra, la piattaforma più in basso ospita dei missili teleguidati.
Proseguite verso la cascata dove c'è una rientranza con una vita extra.
I bivi si incontrano dove proseguono i pilastri; fate attenzione a questa

LE ARMI DI BRUCE

- Iniziate la vostra guerra contro i quattro guerrieri dell'Apocalisse con una triste **MITRAGLIATRICE**, che ha l'unico pregio di avere colpi illimitati.
- Ben più efficace il **LASER A IMPULSI**, che spara scariche verdi di energia mortale ed è perfetto per eliminare orde di nemici; purtroppo si scarica molto in fretta.
- Il **LANCIAFIAMME** è senz'altro l'arma più appariscente del gioco, efficace soprattutto quando i nemici sono molto vicini.
- Ideale contro i nemici imprendibili (soprattutto gli elicotteri e i boss) è il **MISSILE AUTOGUIDATO**, che inseguirà il bersaglio e lo colpirà inesorabilmente.
- Il **RAGGIO DI PARTICELLE** consiste in un fascio di energia rettilineo di enorme potenza, che distruggerà senza incertezze qualunque nemico.
- Il **LASER** emette una luce che fissa il nemico e lo fulmina in breve tempo. Utile per i nemici più grossi e per quelli particolarmente "guizzanti", come le guardie con il jet-pac.
- Il **LANCIARAZZI**, lo si intuisce, spara un razzo che distrugge tutto ciò che incontra. Purtroppo serve molta mira, e quindi è meglio riservare quest'arma ai nemici grossi o a quelli non molto mobili.
- Le **GRANATE** sono perfette per colpire i nemici che si trovano in una locazione diversa dalla nostra (come una piattaforma più bassa) o che si nascondono dietro un riparo: lanciamo una granata e assistiamo allo spettacolo!



sezione, in cui sarete bombardati da rocce e diverrete il bersaglio di nemici che vi sparano dai fianchi.
Raggiungete il punto di ripresa, poi fate attenzione alle rocce che cadono: per regolarvi, fate attenzione alle ombre.
Entrate nel vulcano; dovrete lasciarvi cadere sulle piattaforme interne per scendere; la piattaforma più in basso ha un nuovo punto di ripresa.
Il tunnel seguente curva a destra; sparate ai cristalli luminosi gialli per ottenere dei razzi.
Scendete nella stanza circolare e sparate ai cinque toponi.
Distruggete i massi per aprirvi un varco nella parete.
Fate attenzione ai pipistrelli, poi sparate ai soliti cristalli per raccogliere le pastiglie di energia: ma fate attenzione ai topi!
Raggiungerete così la stanza con il simbolo di Apocalypse.
Scendete a destra o a sinistra, facendo attenzione ai nemici e alle rocce che cadono e distruggendo, per avanzare, le grandi rocce che incontrerete.
Sparate sulle rocce e aspettate che scendano le piattaforme; usatele per attraversare la lava. Ora incontrerete una serie di piattaforme che cederanno sotto il vostro peso, quindi saltate in fretta.
Raggiunta la piattaforma di fronte alla cascata, vi gioverete di un nuovo punto di ripresa.
Attraversate la cascata e seguite il corridoio, inquadrato dall'alto, in cui ci sono alcune cascate e in cui la difficoltà è costituita da rocce che cadono: osservate sempre le ombre per evitarle.
La corrente si farà più intensa e compariranno alcune mine a cui dovrete sparare.
Arriverete nei pressi di un vortice; saltate per superarlo ed entrare nel tunnel.
In questi corridoi che scendono dovrete evitare le fiamme.
Farete un bel volo prima di raggiungere una vasta area di acqua verde, dove incontrerete il boss del livello, un grande coccodrillo.

BOSS DEL LIVELLO DUE: IL GRANDE COCCODRILLO

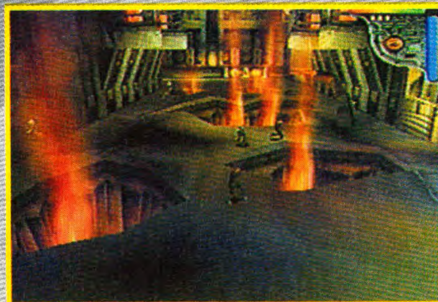
Questo nemico non è difficile da uccidere; potete colpirlo quando appare dall'acqua ma potete anticipare i suoi movimenti seguendo le bollicine che affiorano quando si trova sott'acqua.
Dopo un po' arriveranno alcune mine, ma non dovrebbero creare un problema, a patto che spariate quando sono ancora lontane; infine, faranno la loro comparsa anche altri nemici che però non vi attaccheranno con troppa insistenza.

LIVELLO 3
La città

Dopo aver goduto delle splendide sequenze in cui Bruce Willis/Trey Kincayde riaffiora in una meravigliosa



città cyberpunk, vi ritroverete in una stanza (dove ci sono un lanciafiamme e un health bonus da 50%) in cui sarete il bersaglio di un elicottero che, dall'esterno, tenterà di colpirvi.
Poi scendete in strada, dove incontrerete alcune guardie; saltate per evitare la lava che affiora dalle crepe nell'asfalto.
La strada curva a destra; continuate a sparare perché sarete attaccati da più punti.
Non risparmiate proiettili per il fondale:





le vetrine, distrutte, offriranno diversi bonus. State attenti ai nemici che si nascondono dietro le barriere.
Quando crollerà il palazzo di fronte a voi, vi volterete automaticamente a destra e, scesi, troverete un laser e il primo punto di ripresa.
State molto attenti alla lava che affiora improvvisamente sotto i colpi degli elicotteri, mentre sarete attaccati dall'alto e dalla strada.
Voltate a sinistra e raccogliete il raggio di particelle che si trova nello spazio dietro la crepa sulla destra.

Distruggete le vetrate di fronte a voi con un'arma sufficientemente "cattiva", e affrontate i piccoli carri armati che pattugliano la zona.
Dopo la seconda sezione, la visuale ruoterà a destra e rivelerà una strada in basso.
Scendete e combattete altri nemici finché non raggiungerete una biforcazione all'altezza del maxi schermo che trasmette un concerto; andate dove volete, tanto raggiungerete comunque una strada su cui un elicottero paracaduterà dei soldati da eliminare.
Raggiungete un'altra vetrata che dovrete abbattere e che lascerà un bonus che ristabilirà la vostra energia; poco più avanti c'è il nuovo punto di ripresa.
Un elicottero lascerà un carro armato, che distruggerete senza difficoltà girandogli intorno e facendo continuamente fuoco.
Raggiungete poi la prossima sezione di strada che si trova in basso; saltate e incontrerete subito due grandi carri armati che vi taglieranno la strada.
Evitate i loro colpi e tenetevi a debita distanza, magari nascondendovi dietro le due colonne che incontrate ai lati della strada. Ovviamente, non smettete mai di colpirli.
Dopo averli distrutti, girate intorno alle carcasse e continuate in avanti.
Sotto di voi incontrerete un'altra strada; scendete ma preparatevi ad affrontare altri due carri armati.
Ancora più giù si trova la prossima strada. Scendendo, saltate a sinistra per

APOCALYPSE

I POWER-UP

- **BOMBA INTELLIGENTE: All'inizio di ogni livello ne saranno assegnate tre, ma ogni tanto si ha la fortuna di raccoglierne altre. Sbaragliano tutti i nemici che si trovano all'interno del raggio di azione di Trey; più è vicino, maggiore sarà il danno che subirà.**
- **SALUTE LIMITATA: Questo tipo di potenziatore accresce la percentuale di salute di Trey del 20%.**
- **SALUTE MEDIA: Ben più refrigerante è questo bonus, che incrementerà del 50% l'indicatore di salute.**
- **SALUTE COMPLETA: Il power-up migliore: quale che sia lo stato di salute del nostro eroe, verrà interamente reintegrato. Sono ben nascosti, ma seguendo questa guida non ne perderete neppure uno!**

raggiungere la pastiglia di salute; troverete subito un nuovo punto di ripresa.
Uccidete i nemici che trovate e quelli che l'elicottero avrà la gentilezza di depositare sul suolo.
Saltate i cinque crepacci con la lava fino alla curva a sinistra, sparando agli elicotteri e ai nemici che questi sbarcheranno di nuovo.
Non perdete l'health bonus che troverete a destra, e proseguite fino al prossimo punto di ripresa.
A sinistra troverete alcuni taxi volanti, sospesi su un fiume di lava bollente. Saltate da taxi a taxi facendo molta attenzione a non cadere.
Dopo due taxi il terzo comincerà a muoversi; attraverserete un vero inferno: sparate con l'arma più potente e fate attenzione quando, raggiunta la strada, gli elicotteri continueranno a spararvi.
Raggiungerete un punto di ripresa e la visuale passerà in laterale. Salite su, raccogliete il raggio di particelle e proseguite sulla sporgenza del palazzo che presenta due dislivelli; sceglietene uno e cercate di non saltare per non correre il rischio di cadere giù.
Seguite le curve sfruttando le rientranze per riposarvi un attimo.
Raggiungerete di nuovo la strada dove combatterete contro un grosso carro armato.
Continuate a muovervi dietro il carro armato, dove troverete un bonus che ristabilirà il 50% della vostra energia.
Raggiungerete il punto di ripresa prima di un'ampia area verde, in cui si apriranno alcuni crepacci di lava. Evitateli saltando e sparate ai nemici.
Dirigetevi verso destra, poi la zona curverà verso un'altra zona apparentemente pulita. Invece, si formeranno presto dei crepacci che dovrete saltare: trovate una zolla sicura e preoccupatevi dei nemici, mentre aspettate di vedere più avanti quali saranno le parti del terreno che precipiteranno in basso.
Il percorso curverà nuovamente a sinistra, ma qui il terreno è già diviso in zolle sicure e fiumi incandescenti; qui, prima dovrete sparare e poi preoccuparvi di saltare.
Finita la zona vulcanica incontrerete pochi nemici prima di trovare un punto di ripresa e poi un bonus che ristabilirà il 100% della vostra energia.

LIVELLO TRE
LA ZONA FINALE

Invece di un boss, qui incontrerete una serie di nemici un un'arena abbastanza

grande. Preoccupatevi di sparare frontalmente, perché tutti i nemici si trovano di fronte a voi.
Usate i razzi per abbattere i due elicotteri.
Dopo un bel po' di sana distruzione verrà giù l'edificio e rimarrà solo lo spazio per il passaggio colorato: raggiungetelo per accedere al prossimo livello.

LIVELLO 4
Il primo super-boss: la morte

Praticamente questo livello è costituito solamente dall'arena in cui affronterete uno dei quattro super-boss, Death, che minaccia di ingoiarsi la nostra anima.

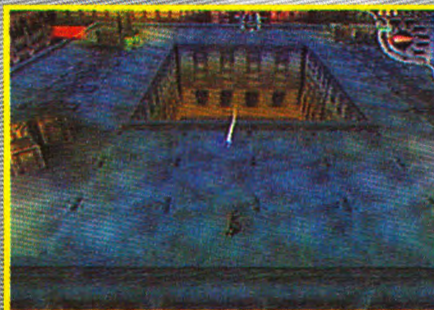




Proseguite nella lettura e saprete come fare perché queste sue minacce siano vane.
Sparate a Death, preoccupandovi dei suoi colpi e degli zombie che, a ondate, vi verranno incontro.
Raccogliete le armi e i bonus energetici che troverete nella stanza.
Tenete sempre una buona distanza; dopo un po' di colpi si aprirà una seconda zona, più piccola e quindi più pericolosa, perché le distanze ridotte renderanno difficile evitare i colpi.
Cercate di andare subito a destra per raccogliere i razzi. Scaricateglieli addosso in fretta quando avete un attimo di tregua e avrete ucciso la morte... Bravi!

LIVELLO 5
I tetti dei palazzi

Vi ritroverete in un grande spiazzo, che non è altro che il tetto di un grande palazzo.
Sparate ai nemici, andate a destra per prendere il raggio di particelle e



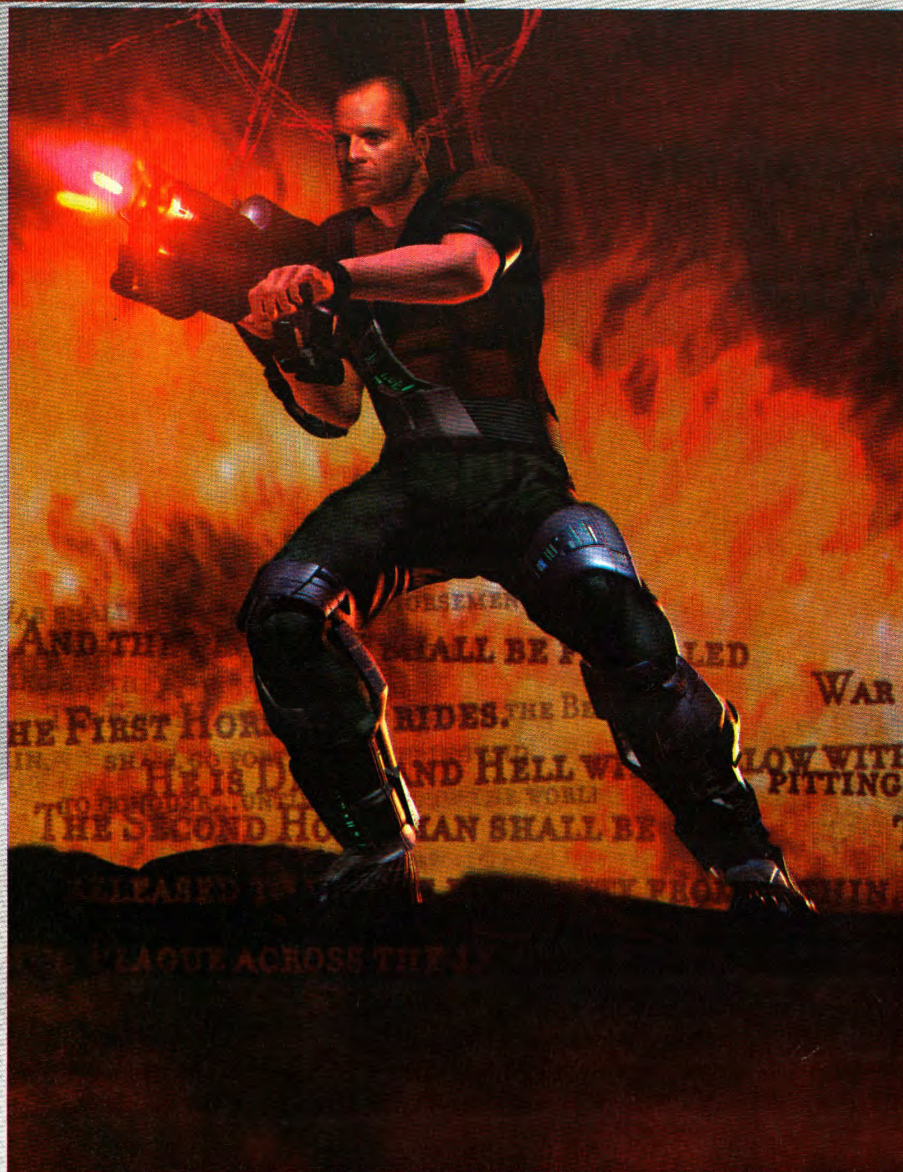
procedete fino al bordo.
Saltate sul prossimo tetto dove, ovviamente, troverete altri avversari.
Girate a sinistra e distruggete la scatola che contiene alcune bombe intelligenti.
Proseguite superando la passerella che cadrà mentre procedete su di essa.
Andate a sinistra saltando giù: dovrete raggiungere il raggio verde di fronte alla leva; eliminate i nemici e tirate questa leva che farà arrivare una piattaforma.
Dopo aver ucciso il cattivone, salite sulla piattaforma che vi porterà in alto su un altro tetto che prosegue a destra; qui dovete fare attenzione all'elicottero e alle guardie che svolazzano con il jet-pac.
Proseguite saltando sul tetto in basso a sinistra, raggiunto il quale otterrete il punto di ripresa.
Raggiungete una cima bianca cui vi aggrapperete saltando, e grazie alla quale raggiungerete un nuovo tetto; lasciatevi cadere quando vedrete la vostra ombra sul tetto da raggiungere, e non dimenticate che potete (anzi, DOVETE) sparare



anche restando appesi alla cima. Le casse sulla sinistra contengono bombe intelligenti.
Saltate sul tetto in alto che vi trovate di fronte, sul quale c'è un laser.
Appena arrivati, sarete accolti da piacevoli elicotteri e da torrette che non vi risparmieranno le loro "amichevoli attenzioni". Sparate a più non posso.
Colpite le casse prima della passerella per ristabilire il 50% della vostra energia.
La passerella vi porterà su un tetto con un po' di nemici, ma la vera attrazione è il maxi-schermo. Salite sulla parte alta alla sua sinistra, sparate alle scatole e riceverete una vita extra. Alla destra del maxi-schermo invece c'è il prossimo tetto da raggiungere; prendete una bella rincorsa e saltate per raggiungere questo tetto in basso.
Arrivate qui e sarete accolti da un punto di ripresa (bene!) e da un elicottero (meno bene!).
Abbattete l'elicottero e cadrà un bel pilastrone che userete come passerella.
Il tetto raggiunto è difeso dalle luci dei riflettori, dalle quali dovrete fuggire per non essere inevitabilmente colpiti; inoltre, vi spareranno molti nemici, un buon numero dei quali è munito di jet-pac e vi seguirà se non li ucciderete tutti.
Saltate sul muro di fronte e proseguite verso destra fino alla passerella in alto.
Superate questo lungo ponte (che ha persino un incrocio), andando sempre dritti: raggiungerete un punto di ripresa.
Se decidete di affrontare i nemici che pattugliano i bivi, potrete raggiungere dei bonus sospesi su due piattaforme laterali.
Continuate a sinistra, dove c'è un'altra passerella lunghissima; le difficoltà che incontrerete sono costituite da nemici coi jet-pac e da un'interruzione che supererete saltando.
Su questo ultimo tetto sarete assaliti da un nugolo di avversari; uccideteli e distruggete le casse che libereranno alcune bombe intelligenti.
Proseguite e tirate la leva che trovate.
Salite sulla piattaforma che vi porterà su; questi rompiscatole col jet-pac non ci lasciano in pace: assaggeranno il nostro piombo!
Le casse su questo tetto contengono due rivitalizzatori da 50% di energia l'uno. Prendeteli e affrontate la lunga passerella difendendovi dai soliti nemici jet-paccati.
Nelle casse del tetto appena raggiunto troverete missili autoguidati: non fate i complimentosi e usateli subito.
Proseguite sulla passerella che vi costringerà a saltare e a guardarvi sia dai nemici col jet-pac sia dai cecchini che vi sparano dalle piattaforme.

APOCALYPSE

La prossima cima vi condurrà a un grande schermo che trasmette un concerto rock. Qui incontrerete due guardie e alcune scatole che contengono una pastiglia che rigenererà il 50% della vostra energia.



Ancora un tetto, ancora scatole (con un health da 50%) e un elicottero: sparate a tutto.
Percorrete la passerella interrotta dalle scatole che distruggerete solo per proseguire in fretta nel vostro cammino: infatti non celano nulla.
Sul nuovo tetto incontrerete un punto di ripresa e, purtroppo, un nugolo di cecchini e di guardie col jet-pac.
Saltate sulla fune e raggiungete il prossimo tetto; selezionate subito la vostra arma migliore, perché sarete costretti a sparare prima di scendere.
Atterrate subito, poi risalite e percorrete la passerella. Uccidete i tre cecchini, poi arrampicatevi sul muro (a destra o a sinistra è uguale) e raggiungete il tetto. Da questa parte troverete una fune che vi porterà su un altro tetto ancora, dove incontrerete un elicottero.

In fondo a destra c'è una nuova fune che parte a destra e vi porta al prossimo tetto; sul dislivello più in alto, alcune scatole contengono una vita extra. Da qui sparate ai cecchini, per risparmiarvi di farlo dopo, quando potranno rispondere al vostro fuoco.
Usate la corda per scendere e ripulite il tetto. A destra c'è un'altra fune che vi porta a un punto di ripresa su un tetto pattugliato da una guardia con il jet-pac.
Affrontate ora le piattaforme sospese per aria, saltando dall'una all'altra e stando attenti a quelle che esplodono o che precipitano, fino ad arrivare a un tetto con un punto di ripresa che è collegato ad altri due tramite le solite funi. Tirate la leva per far arrivare la piattaforma che vi condurrà sul tetto dove affronterete il boss.

BOSS DEL LIVELLO CINQUE: IL GRANDE ELICOTTERO

Lo scontro comincia con l'elicottero che vi insegue e voi che scappate lungo una pedana che si distrugge dietro alle vostre spalle, in una sequenza che ricorda la fuga di Lei nell'intro di Tekken 3. Il nemico non è difficile da abbattere, perché l'arena è grande e quindi vi sarà facile evitare il fuoco nemico. Grazie ai missili teleguidati avrete facilmente ragione di questo grosso elicottero.

LIVELLO 6
Il cimitero

Dopo che il presidente vi ha accusato di aver ucciso il reverendo, troverete rifugio nel cimitero, un posto sicuro... Almeno questo è quello che crede il nostro eroe.
All'inizio sarete attaccati da due zombie verdi; subito dopo la telecamera si allontanerà e l'area di gioco si allargherà, così potrete vedere quanti simpatici nemici vi piombano addosso. Fate attenzione a quelli che vi tirano bombe.
Avanzate fino al cancello di metallo,



superatelo con un salto e poi scalate le due sporgenze rocciose che vi condurranno alla zona più alta del livello.
Procedete in avanti, dove vi aspettano altri nemici; uccideteli ed esplorate le cripte di destra e di sinistra per raccogliere power-up.
Saltate sulla tomba che trovate a sinistra, per raccogliere la pillola di energia (al 50%) e per raggiungere la piattaforma di fronte; all'inizio, nascosta da assi di legno, c'è una rientranza che cela missili autoguidati.
Saltate subito sulla piattaforma più alta ed eliminate i due nemici.
La cascata verde a sinistra cela una vita extra, sparate e la otterrete.
Procedete sulla prossima piattaforma che curverà a sinistra; finita la curva vi aspettano dei cani rabbiosi e alcuni power-up nascosti nelle solite rientranze celate con assi di legno.
Dopo il punto di ripresa affronterete tre cani, e vi troverete a saltare sulle piattaforme girevoli in una sezione dal sapore decisamente "platform".
Raggiunta la sezione più alta, sarete assaliti subito da altri cani; poi, attraversando la zona, alcuni

bombardieri lasceranno cadere bombe e mine; come per i massi nella sezione delle fogne, fate attenzione alle ombre per evitare i colpi.
Proseguite fino alla grossa croce. Sparate alla sua base per farla cedere; formerà una comoda e robusta passerella.
Recuperate il bonus di vitalità protetto dal cane, calatevi nella melma e superate i vortici facendo attenzione ai coccodrilli (li eviterete allontanandovi dalle bollicine); saltate sulla sinistra e affrontate il nemico prima di ricominciare a saltare sulle piattaforme girevoli.
Salite sulla piattaforma di legno facendo attenzione a non cadere di sotto, altrimenti dovrete ricominciare da capo.
Saltate di passerella in passerella muovendovi con attenzione fino all'arrivo, in alto, dell'ascensore di pietra che vi porterà dall'altra parte della sezione.



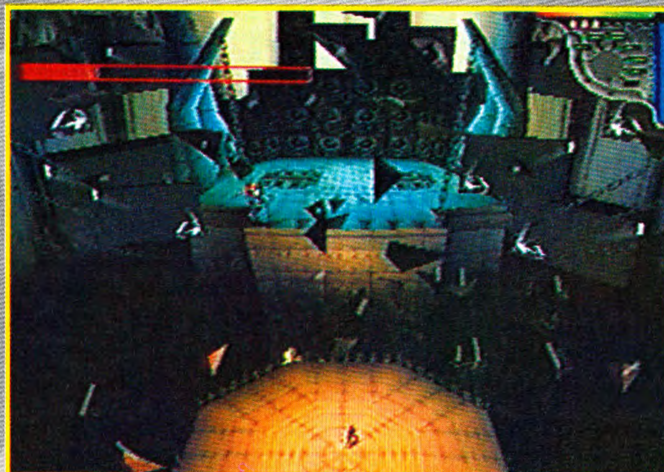
Lasciatevi trasportare fino alla nuova parte di cimitero.
Qui affronterete diversi nemici prima di poter esplorare le piattaforme alla ricerca di bonus.
Misurando bene i salti (saranno sempre al limite), passando di dislivello in dislivello raggiungerete il fondo; a destra c'è una piattaforma di legno che vi condurrà in un tunnel.
Entrate e troverete un punto di ripresa; avanzate facendo fuori i pipistrelli e gli zombie che incontrate. Distruggete le bare prima che dischiudano altri nemici.
Dopo i cani uscirete allo scoperto; balzando troverete dei nemici che vi assaliranno a ondate.
Raggiungete la Chiesa, che è l'obiettivo finale di questo livello.

FINE DEL LIVELLO SEI: LA CHIESA

La Chiesa alla fine del livello è una zona a sé stante che possiamo considerare come un mostro di fine livello. Premendo il tasto verde a destra libereremo ondate di nemici che ci assaliranno. Ripetendo questa noiosa ma non difficile operazione più volte, riusciremo ad aprire la porta e, entrando, finire il livello. Un buon consiglio è quello di allontanarsi dopo aver premuto il pulsante. La visuale si allargherà e sarà possibile vedere meglio da dove vengono i nemici; così potremo ucciderli con più agio, anticipando un po' il nostro fuoco difensivo.

LIVELLO 7
Secondo super-boss: LA PESTE

Questa sezione è interamente dedicata allo scontro con un altro super-boss, la Peste.
Nell'arena, la Peste si muove su un





piano più alto del nostro. I razzi saranno perfetti per sbarazzarci di lei. Dobbiamo fare attenzione sia ai suoi colpi che alle onde verdi che si propagano in modo circolare. A un certo punto la palla da discoteca si abbasserà e comincerà a sparare un raggio, evitare il quale è cosa buona. Poi la piattaforma centrale salirà e dovremo affrontare la Peste faccia a faccia. Scappiamo facendo attenzione a non calpestare il liquido verde lasciato dai suoi passi. Sfruttiamo la possibilità di sparare in una direzione diversa rispetto a quella di marcia per allontanarci ma ricoprire il nostro avversario di colpi.

LIVELLO 8
La fabbrica delle armi

Questo livello inizia con dei corridoi che si snodano a destra e a sinistra, in cui i problemi sono costituiti dai robot di guardia e dai fasci orizzontali blu che dovremo superare saltando.
Troverete presto un punto di ripresa, cui seguirà una sezione con porte scorrevoli, le quali celano dei grossi buchi; eliminate i nemici prima di saltare.
Quindi, ci dovremo tuffare nel tunnel verticale in cui dovremo fare molta attenzione per evitare, scendendo, i laser verdi.
Raggiungerete una zona che vi accoglierà con un punto di ripresa e con robot che torneranno ciclicamente: guardate i condotti luminosi che li depositano dall'alto per capire da dove torneranno.
Dopo averli distrutti, perlustrate la stanza per raccogliere tutti i power-up.
Uscite dalla stanza saltando nel buco aperto nel pavimento e raggiungete un altro corridoio pieno di nemici; qui c'è un altro punto di ripresa e molte casse che celano un lanciafiamme e un bonus per ristabilire il 50% dell'energia.
Il corridoio scende e curva, mentre i nemici vi assalgono; preferite un'arma "tosta" per "tostarli" senza farvi creare troppi problemi.
Raggiungerete una stanza che contiene piattaforme che si alzano; servitevene per raggiungere la cima di questa locazione.
Saltate sulla piattaforma blu che ospita

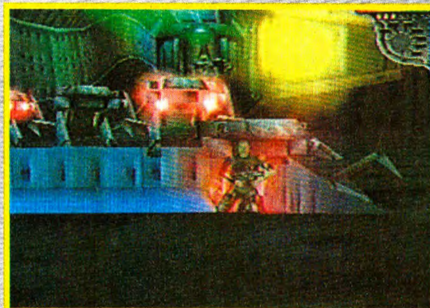
IL SISTEMA DI CONTROLLO

Una delle cose migliori del gioco è senz'altro il sistema di controllo. Infatti questo è l'unico gioco su PlayStation che usa i quattro tasti di azione per sparare verso i quattro punti cardinali: con Triangolo il fuoco verrà indirizzato davanti, con Cerchio si sparerà a destra e così via. Chi può avvalersi del Dual Shock, oltre a percepire le vibrazioni fornite da questo splendido controller, potrà usare lo stick destro per indirizzare i suoi colpi. Ciò è utilissimo per due motivi: il controllo analogico consente di indirizzare sempre con precisione millimetrica i propri colpi; inoltre, è molto semplice eseguire colpi "a ventaglio", cioè sparare a 360 gradi. E ancora, con lo stick di sinistra è possibile controllare la velocità di Trey: questo risulta utilissimo quando è necessario effettuare spostamenti di precisione su qualche passerella o piattaforma particolarmente insidiosa. I tasti dorsali (impostabili comunque a piacere), di default, coprono le seguenti funzioni:
L1 - Abbassarsi
R1 - Saltare
L2 - Selezione dell'arma
R2 - Bomba intelligente

APOCALYPSE



un lanciafiamme e un bonus di energia: quindi un ascensore che sale dal basso vi porterà su. Qui dovete badare ai robot che scendono dall'alto.
Una volta in cima troverete un punto di ripresa, un bonus di energia, una vita extra e diversi robot.
Continuate lungo il corridoio che curva a sinistra, ma fate attenzione alla parete destra che si aprirà rivelando quattro robot che vi spareranno all'unisono; distruggeteli, e la porta che vi bloccava il cammino vi lascerà passare.
Ora dovete prestare attenzione alle pedane che si muovono rapidamente sotto i vostri piedi: studiatene il ciclo e passate.
Troverete un punto di ripresa e altri robot.
Raggiungerete una pedana che si muove in avanti; sarete costretti a saltare i laser orizzontali che incontrerete.
Sempre mentre la pedana vi trasporta, affronterete diversi nemici in una sezione in cui le pedane laterali contengono alcune armi; se sarete rapidi potrete farle vostre.
Poi troverete due sezioni con laser e nemici insieme, mantenete la calma e le supererete senza troppe ammaccature.
La pedana mobile si fermerà davanti a tre pedane fisse; la seconda ospita due robot, fateli fuori e saltate fino alla terza, dove c'è un punto di ripresa.
Il corridoio curverà a destra (fate attenzione al cambio di inquadratura che qui in particolare avrà pericolosi effetti sul controllo di Trey) mostrando altre pedane su cui saltare; la terza è un ascensore che vi porterà giù.



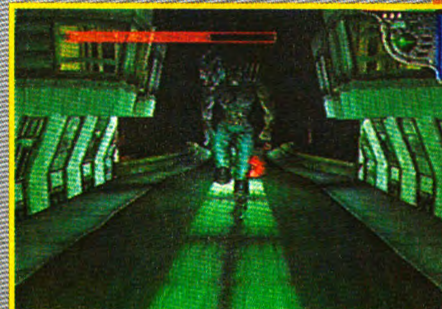


Respirate prima di affrontare tre nemici che proteggono una vita extra e dei missili teleguidati, poi balzate di pedana mobile in pedana mobile facendo attenzione a non precipitare nella lava.
Incontrerete pochi nemici, eliminateli prima di concentrarvi nel salto.
Salirete fino a una cima, percorrendo la quale dovrete distruggere diversi robot.
Dopo questo primo tragitto troverete un punto di ripresa; continuate ad avanzare usando sia le piattaforme che le funi.
Dopo l'inferno di piattaforme e di robot (alla seconda curva a destra capirete perché il gioco si chiama "Apocalypse"), raggiungerete una piattaforma bella grossa e piena di robot.
Girate subito a destra per affrontare nuove piattaforme piene di robot arrabbiati; apparirà una piattaforma che salirà, facendovi raggiungere il punto di ripresa più agognato di tutto il gioco.
Affrontate il corridoio, che senza patemi vi condurrà in una stanza piena di piattaforme mobili. Trovate uno spiraglio (aiutati dall'inquadratura dall'alto) e scendete; troverete un altro check point e una pedana mobile con due bonus che vi porterà giù, mentre affrontate un nugolo di nemici muniti di jet-pac, annunciati dallo stesso Trey.
Fate attenzione: dovrete saltare sulla piattaforma la cui base è circondata da laser blu prima che la piattaforma su cui vi trovate precipiti; tornate in fretta sulla prima piattaforma e lasciate che compia il suo tragitto fino a un'altra pedana che comincerà a salire.
Arriverete così all'uscita di questo splendido e impegnativo livello.

LIVELLO 9
Il terzo super-boss: WAR

Questa è la terza sezione in cui dovrete "solo" affrontare un super-boss, War.
Eliminate le torrette, arriverà War che minaccerà di punirci.
War è molto lento; mantenetevi distanti per evitare la sua spada (che in realtà brandisce come se fosse uno scacciamosche) e fate attenzione al suo sguardo bruciante, ma non cessate mai di fare fuoco.
Dopo un po' diventerà ancora più grosso e comincerà a inseguirci.
Scappando non bisogna MAI rilasciare il tasto di fuoco, ma è necessario dare uno sguardo alla sua barra di energia per esser sicuri che i colpi vadano a





segno.
Durante la fuga il terreno comincerà a svelare crepe di lava cui dovremo prestare la massima attenzione.
Continuate a colpirlo finché non vi raggiunge, quindi aggiratelo e sparate finché non lo avrete distrutto.

LIVELLO 10
La Casa Bianca

"Facciamo una visitina alla Casa Bianca"... bene!
Sarete accolti da due serie di due torrette, da un elicottero e da una gran quantità di guardie; sparate a più non posso.
Aprite il cancello e affrontate una sezione identica alla precedente, con



torrette, elicotteri e guardie.
Proseguite lungo il giardino che piega a destra e superate anche questo cancello che cela subito dei cani, seguiti dai celebri raggi di luce dei riflettori, superati i quali vi ritroverete di fronte alla Casa Bianca.
Durante questo tragitto fate attenzione a raccogliere i non pochi bonus che il gioco ha la gentilezza di mettervi a disposizione.
Saltando, superate il fiume di lava che



circonda l'accogliente abitazione (senza lasciare la bomba intelligente a sinistra) e raggiungete il patio, dove godrete dell'ospitalità di tre soldati. Raccogliete le granate sulle scale a destra e il bonus che ripristinerà il 50% della vostra energia.
Proseguite intorno alla casa saltando sulle piattaforme che la circondano, eliminando i nemici e calibrando bene i salti. Continuate fino al tetto da dove potrete accedere all'interno.



Qui incontrerete gli agenti di sicurezza che vi tireranno delle bombe; seguite il corridoio e uccidete tutti i nemici finché la seconda grossa esplosione sulla sinistra, causata da un elicottero, vi costringerà ad affrontare questo nemico volante.
Distrutto, precipiterà nel corridoio aprendo un passaggio nel quale dovrete calarvi.
Inizialmente dovrete correre per non aver problemi con le colonne ai lati che, cadendo, potrebbero colpirvi; in seguito, dopo aver ucciso la guardia, la difficoltà è costituita dalle crepe che si aprono nel pavimento (all'altezza dei segni rossi sulle pareti e sul soffitto) e che dovrete saltare per non cadere nella lava.
Raggiungerete una sezione molto grande, tanto da contenere un vulcano che sta per eruttare; evitate i massi che lancia regolandovi con l'immagine della loro ombra, e avanzate saltando sulle piattaforme rocciose, dirigendovi dapprima verso il vulcano, poi a destra tornando indietro verso lo schermo e poi ancora verso destra fino a raggiungere il tunnel, in cui ci sono pochi e squallidi nemici, che vi porta alla fine del livello.



LIVELLO 11
L'ultimo super-boss: LA BESTIA

Affrontate la Bestia, cioè il Presidente degli Stati Uniti... ehm, cioè, il Presidente NON E' il Presidente ma il nemico finale.
Sparategli e finite la sua barra di energia, dapprima nella sala ovale, poi in una grotta.
La terza e la quarta volta la sua barra è un po' più lunga e l'arena di gioco è ristretta, così che scappare o evitare i colpi non sarà davvero facile. Evitate tutti i suoi colpi ma sparate incessantemente, raccogliete i power-up che trovate e fate attenzione quando saltate di piattaforma in piattaforma.



Quando arriverete alla sua quinta barra di energia le cose saranno davvero difficili perché non avrete a disposizione alcuna piattaforma su cui saltare e dovrete vedervela faccia a faccia con la Bestia. Siate lesti a sparare e altrettanto a scappare.
Uccidetela e avrete terminato il gioco: godetevi l'inquietante finale e rigiocatelo al livello di difficoltà più elevato!



A CURA DI GIAMPAOLO MORASCHI

WANTED

Corri, striscia, salta, arrampicati e spara a più non posso. Nei panni di una lucertola verde, scheletri semidecomposti, robot cibernetici o simpatici pupazzetti dovremo affrontare mondi pieni di insidie, enigmi e cattivoni di fine livello. Tutto questo è il mondo dei PLATFORM GAMES.

PLATFORM

A

ADVENTURES OF LOMAX (THE)
(Psygnosis)
NC
Ecco finalmente un gioco incentrato su di un lemming un po' più intelligente della media e meno votato alle azioni kamikaze proprie dei suoi fratelli.





Lomax, questo il nome del lemming, crescerà mano a mano che la propria esperienza progredirà, permettendogli di utilizzare incantesimi e oggetti utili a un più agevole completamento dei livelli. Si tratta di un paltform di grande respiro, dotato di una grafica eccellente e di numerose e simpatiche animazioni. Ottima la manovrabilità dei comandi. Nonostante l'età, da provare assolutamente.

85

AGENT ARMSTRONG
(Virgin)
NC
Un gioco ormai vecchio e superato, in cui



l'agente Armstrong deve affrontare in 30 differenti livelli la mafia americana degli anni '30.
Anche se in 2D, le molte armi e il buon umorismo tengono questo titolo a galla. Una sorta di



cartone animato che possiede anche qualche inesplicabile virtù di giocabilità.

63

B

BLASTO
(SISA)
DA
Un gioco in cui il muscoloso e ipervitaminizzato Capitan Blasto deve affrontare trentaquattro tipi di nemici differenti, in otto scenari 3D che fanno, senza pietà, una sfrenata parodia al genere fantascientifico.





Il gioco è divertente: un irriverente platform ai confini tra lo sparatutto con vista in terza persona e l'avventura, che vi vedrà alle prese con il folle progetto di distruzione planetaria ordito dal perfido Bosc. Con oggetti nascosti e aree segrete in quantità, Blasto è un gioco di notevole azione e di buon divertimento. Vale la pena di noleggiarlo.

67

BOMBERMAN WORLD
(Hudson Soft)
MT
Ennesimo episodio di una serie di culto, amata al pari di Mario, Sonic e Megaman, che è apparsa su praticamente tutte le console mai commercializzate.





Al pari di titoli come Bubble Bobble, il gioco è semplice e diretto e gode al massimo dell'opportunità del gioco multigiocatore col Multi - tap. È invece nel gioco singolo che dopo un po' questo titolo diventa noioso. Ottimo da noleggiare con gli amici.

78

BUBBLE BOBBLE
(Acclaim)
NC
Un titolo che in realtà nasconde al proprio interno una collezione di vecchi classici: non solo, infatti, sarà possibile cimentarsi col mitico Bubble Bobble (semplicissimo gioco a piattaforme in cui



destrezza e agilità la fanno da padrone), ma anche con l'altrettanto famoso Rainbow Island, presente sia in versione originale che "remix", ossia rinfrescata e potenziata. Un CD da noleggiare assolutamente per poter provare in prima persona due classici che hanno contribuito alla nascita del genere platform.

83

BUBSY 3D
(Eidetic)
NC
Gioco arcade piattaforme-sco, con un personaggio particolarmente





simpatico al suo quarto episodio (primo per PlayStation) che esplora vaste aree 3D realizzate con un tocco che ricorda particolarmente i cartoni animati. Si corre, si salta e ci si butta in acqua per nuotare in apnea. Buona la grafica, distribuita su 15 livelli molto grossi, mentre la giocabilità è più che discreta, anche se non raggiunge picchi particolarmente eccelsi. Un titolo comunque buono.

81

C

CASTLEVANIA
(Konami)
NC
Titolo davvero apprezzabile che vede il protagonista, Alucard il vampiro, alle prese con un difficile compito: usurpare il titolo al conte Dracula in persona. La grafica non è ancora in 3D, ma ciò che fa prendere quota a questo gioco sono gli elementi da gioco di ruolo disseminati qua e là.





Più a lungo si sopravvive, maggiori sono i livelli di esperienza accumulati e l'efficacia delle armi raccolte. Una giocabilità soprendentemente buona per un titolo raccomandato.

82

CAPCOM GENERATIONS 2
(Capcom)
DA
Secondo episodio di una serie di simpatiche





compilation contenenti alcuni vecchi classici giochi da bar che hanno spopolato nelle sale giochi di tutto il mondo. La raccolta contiene tutti gli episodi della mitica e divertentissima serie Ghosts 'N' Goblins, comprendente sia il titolo omonimo che the Ghouls 'N' Ghosts, coin-op di incredibile successo, più Super Ghouls 'N' Ghosts, splendida e divertentissima conversione realizzata per l'ormai antico Super Nintendo a 16-bit. Della serie: i classici non tramontano mai.

85

CHEESY
(Ocean)
NC
Titolo non particolarmente brillante, che però ha il merito di essere stato il primo gioco a sperimentare l'abbinamento della grafica 2D/3D che tanto successo ha avuto poi con titoli come Pandemonium





o Crash Bandicoot. Un sacco di enigmi per un personaggio che non è il massimo dell'appeal.

47

CRASH BANDICOOT
(Sony)
NC
Con questo primo gioco viene inaugurata una delle serie di maggior

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ LK = LINK VA = Volante analogico DA = Dual Analog Compatibile MT = Multi - tap LG = Light Gun Compatibile NC = Nessuna compatibilità



successo della storia della PlayStation. Per la prima volta in giochi di questo genere l'effetto 3D diventa solido e tangibile come una roccia. Peccato solo che lo schermo ci permetta ancora solo lo spostamento in due direzioni. Nonostante questa piccola difficoltà tecnica, il gioco è assolutamente splendido: all'epoca il miglior platform in assoluto. Con tre isole composte da un totale di ben 35 livelli, il



divertimento è ancor oggi assicurato, grazie soprattutto a una giocabilità semplice, azzeccata e ben calibrata.

87

CRASH BANDICOOT 2
(Sony)
DA
Il secondo episodio vanta una grafica completamente rinnovata, con alcuni personaggi inediti e tutta una nuova serie di bizzarri e frenetici movimenti. Crash ora salta, nuota, si tuffa sott'acqua, pattina sul ghiaccio, si arrampica come una scimmia,





striscia, corre, scivola e addirittura vola nello spazio a bordo di un apparecchio con propulsione a razzo. Ogni personaggio del gioco e tutti gli ambienti sono modellati in tre dimensioni e poi "textur-mappati" con grande cura ed efficacia. I nuovi ambienti tridimensionali conferivano poi ai giocatori una tale libertà di movimento che all'epoca tutti rimasero sbalorditi. Un capolavoro.

89

CRASH BANDICOOT 3 - WARPED
(Sony)
DA
Uno dei migliori giochi mai prodotti per PlayStation. Nel terzo episodio della serie, il nostro lupo tasmaniano si cimenta in un platform 3D dalla grafica affascinante, coloratissima e ricca di dettagli. Il motore 3D è decisamente all'avanguardia, con alcune scelte tecnico-creative (quali la split-reflection) che lo pongono ai massimi



livelli della sua categoria. Straordinari poi i cinque mezzi di cui Crash si può impossessare, oltre all'inverosimile ma spassosissimo bazooka spara-mele. A un'estrema varietà di livelli e di situazioni, fa eco purtroppo una giocabilità in alcuni punti non perfettamente calibrata, senza contare una fin troppo estrema facilità nel risolvere i vari livelli da parte dei giocatori più esperti. Comunque, si tratta di un gioco eccellente, consigliatissimo a tutte le tipologie di giocatori.

90

CROC
(Electronic Arts)
DA
La britannica Argonaut ha sviluppato questo piccolo capolavoro utilizzando un nuovo motore grafico completamente in 3D. Più simile per struttura di gioco a Super Mario 64 che a Crash Bandicoot, il gioco possiede ben quaranta livelli da esplorare (più cinque segreti), attraverso i quali il nostro piccolo eroe, un coccodrillo con tanto di zainetto Invicta sulle

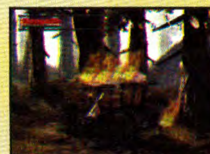


spalle, si troverà a dover escogitare davvero di tutto pur di poter passare. Nonostante il gran numero di livelli, il gioco non è particolarmente difficile da finire, risultando così particolarmente consigliabile anche ai giocatori alle prime armi. Da comprare.

84

D

DRAGON HEART
(Acclaim)
NC
Nonostante il tema sia appassionante come ogni trasposizione da un buon film, il gioco pecca



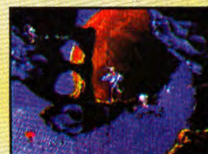


fortemente in manovrabilità del personaggio e nella scioltezza dei suoi movimenti, elementi essenziali per la riuscita di ogni buon platform che si rispetti. L'eccessiva lentezza (e la noia che ne consegue) rovinano quindi un gioco dotato di ottime potenzialità, e certo non basta la buona grafica a far cambiare idea su di un titolo che così spreca una buona occasione. Il gioco comunque si distingue per una cosa: riesce a diventare insopportabilmente noioso prima dell'inizio del secondo livello! Evitatelo.

27

E

EARTWORM JIM 2
(Interplay)
NC
Eccellente combinazione tra il platform classico con visuale 2D di profilo e lo sparatutto. Riderete di fronte alle armi



ridicole e alle situazioni grottesche, che danno al gioco uno spessore inusuale. La grafica è carina e i livelli sono dieci (tutti abbastanza lunghi), più un mondo-bonus davvero demenziale. Titolo ricco di humour e di ironia, che rimane ancora un'ottima scelta



nonostante i suoi annetti!

77

F

FANTASTIC FOUR
(Acclaim)
MT
Gioco abbastanza simpatico, che vede come protagonista il gruppo di supereroi più famoso del mondo. Nei panni (molto larghi) della Cosa o di Reed Richards (mister Fantastic), oppure di Jhonny Storm (la Torcia Umana) o di Sue Storm (la Donna Invisibile), i giocatori potranno esplorare vaste ambientazioni in pseudo-3D. Anche se la grafica di gioco non è propriamente





splendida, il prodotto si fa apprezzare per la possibilità offerta dal Multi-tap di vedere presente sullo schermo di gioco tutti e quattro i membri del quartetto. Carine le supermosse che danno un pizzico di pepe in più alla giocabilità. Se siete degli appassionati, si può fare.

68

FIFTH ELEMENT (THE)
(Kalisto)
DA
Un titolo che si basa sulla licenza di uno dei film di fantascienza più visionari e kitsch degli ultimi anni e che è parte gioco a piattaforme,



parte avventura e parte sparatutto. La grafica è molto buona, così come il sonoro e la longevità. L'unico, vero grosso difetto risiede



nell'eccessiva difficoltà di gioco che potrà scoraggiare i più a non perseverare lungo i livelli.

83

FIRO AND KLAWD
(BMG Interactive)
NC
Gioco che mischia elementi platform e di sparatutto con livelli realizzati con un punto di vista isometrico (di tre quarti per dare l'illusione della tridimensionalità). I due personaggi a disposizione possiedono armi e abilità differenti ma complementari. Sedici i livelli di gioco dotati di un'ottima resa grafica, sessanta i tipi di armi differenti a





disposizione e venticinque i minuti di sequenze FMV, che raccontano il dipanarsi della trama di gioco. Comunque, una realizzazione che dal punto di vista della giocabilità e del coinvolgimento rimane di scarso spessore.

65

FROGGER
(Hasbro)
MT
Un classico della storia dei videogiochi. Si tratta





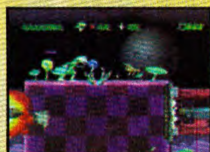
di un platform in 2D con vista dall'alto, in cui

dobbiamo guidare una rana ad attraversare la strada, dei corsi d'acqua, uno stagno ecc. Un gioco basato su di una splendida idea, ma convertito malamente. Molto simpatica l'opzione a 4 giocatori. Si poteva (e doveva) comunque fare di più.

64

G

GEX
(Crystal Dynamics)
NC
Dopo Frog la rana, ecco a voi Gex il geco. Si tratta di una conversione tratta da un titolo di discreto successo per 3DO.





Comandando una lucertolozza per quattro mondi differenti, dovremo consentirle di uscire indenne dall'avventura. Alcuni cali di tensione durante il gioco e numerose schermate desolatamente vuote ne fanno un titolo di transizione, che risulta non essenziale, nonostante una grafica tutto sommato discreta.

60

GEX 3D
(Crystal Dynamics)
DA
Con questo secondo episodio la serie Gex prende decisamente quota, balzando di prepotenza in un solido e plausibile mondo 3D ricco di connotazioni umoristiche. Il poter





correre senza sosta e in ogni direzione fa sì che grande sia la sensazione di libertà, merito anche degli ampi spazi che aspettano solo di essere esplorati. Molti i livelli segreti da scoprire lungo la strada, raccogliendo bonus e risolvendo enigmi vari. Molto azzeccata la trovata di far cambiare a Gex costume a seconda del livello esplorato: da playboy del sabato sera a teppistello di strada. Da antico romano a Indiana Gex. E per finire, da Gex Bond a Gex Lee (con tanto di kimono e cintura!). Esilarante e coinvolgente, sarà un'ottima scelta per tutti quei giocatori che amano sorridere impugnando il joypad.

?

GRID RUNNER
(Virgin)
MT
Particolare gioco a piattaforme, in cui il giocatore deve seguire un percorso predeterminato, saltando da un quadrato all'altro, recuperando oggetti e bonus, stando bene attento a evitare





trappole, trabocchetti, teletrasporti e creature che intendono impedirgli di passare. Più emozionante la gara a due giocatori, in cui si dovrà non solo concentrarsi su cosa si sta facendo, ma anche cercare di ostacolare il più possibile l'avversario. Sempre che per ridere di lui non si finisca noi stessi col cascare di sotto!

49

H

HEART OF DARKNESS
(Infogrames)
NC
Splendido gioco a piattaforme che ripropone con forza lasuperiorità creativa dei team transalpini. Peccato che la grafica di gioco non sia all'altezza delle eccellenti idee che stanno alla base di





questo platform dotato di fortissimi elementi di avventura dinamica. Se proprio non volete comprarlo, almeno noleggiatelo, ne varrà la pena.

82

HERCULES
(Disney Interactive)
NC
Buon titolo nato sulla scia del successo riscosso dall'omonimo film della Walt Disney. Hercules, pur essendo figlio di Zeus, è stato bandito dall'Olimpo e





condannato a vivere sulla Terra come un mortale. In questo gioco Hercules dovrà superare dodici diverse prove (le proverbiali "fatiche di Ercole") per mostrare il suo valore e poter riabbracciare suo padre. La grafica di gioco è più che buona, mentre il livello di difficoltà e la struttura di ogni sotto-gioco indica chiaramente come questo prodotto sia rivolto soprattutto ai giocatori più giovani.

69

HUGO
(Powerline)
NC
A metà tra il platform 2D e il 3D, il gioco non offre nulla che si discosti dalla mediocrità. Nonostante tutto, la grafica è





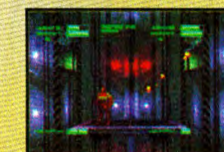
abbastanza simpatica e in stile cartoon, ma il gioco è sin troppo semplice, estremamente ripetitivo e adatto solamente a un pubblico di giovanissimi.

60

I

IRON MAN & MANOWAR
(Acclaim)
NC





Gli amanti dei fumetti dell'"Uomo di Ferro" rimarranno molto delusi dal livello di realizzazione di questo gioco. La grafica è deludente, mentre la storia latita. Insomma, un prodotto piatto di cui si può fare benissimo a meno.

32

IZNOGOUD
(Microids)
NC
Basato su di una serie di fumetti molto popolari in Francia, questo gioco a piattaforme, pur essendo abbastanza moderno dal punto di vista tecnico,





mostra tutti i suoi limiti per quanto riguarda giocabilità e coinvolgimento. Consigliabile solamente agli ultra-fan dei fumetti.

51

J

JERSEY DEVIL
(Sony)
DA
Classico platform piuttosto recente in cui bisogna saltare, correre, raccogliere oggetti e uccidere i nemici secondo i più classici canoni del genere. La grafica è buona e la struttura dei livelli ben



congegnata per celare efficacemente oggetti bonus e stanze segrete. L'aspetto più debole di questa realizzazione consiste nella sua eccessiva difficoltà. I salti sugli abissi senza fondo e



l'attraversamento di ponteggi stretti all'inverosimile lasciano pochissimi margini di errore, consentendo la prosecuzione del gioco solo ai giocatori più esperti e perseveranti.

74

JOHNNY BAZOOKATONE
(Eidos)
NC
Titolo non particolarmente dotato, in cui il chitarrista rock Johnny Bazookatone dovrà affrontare diciotto differenti livelli decisamente difficili da completare, armato solo della sua chitarra elettrica e della voglia di musica. Questo rocker supercoraggioso dovrà affrontare nientemeno che Satana, che gli invidia (pensate un po') il suo modo di suonare. Il gioco possiede spunti carini, con un tocco di umorismo macabro che





non guasterebbe se non fosse per il grado di difficoltà dei livelli decisamente troppo elevato per non risultare frustrante.

44

JUMPING FLASH!
(Sony)
NC
Un originale platform con vista in prima persona,

dotato di grande varietà nei paesaggi, distribuiti in sei livelli e dotato di enormi "Boss" finali molto difficile da



uccidere. Peccato solo che il gioco risulti essere un po' corto e che si finisca in fretta di esplorare le varie locazioni di ogni livello. L'approccio



tridimensionale di questo gioco è comunque vertiginoso, tale da poter addirittura far venire il mal di mare a chi non è avvezzo al mondo dei videogiochi tridimensionali.

82

JUMPING FLASH! 2
(Sony)
NC
Sinceramente non si capisce la necessità di questo secondo titolo, praticamente gemello del suo predecessore. A





parte alcune piccole modifiche, i due giochi si equivalgono. Inutile quindi se conoscete già il primo episodio.

79

K

KLONOA
(SISA)
NC
Guidate un gatto che usa le sue grandi orecchie come fossero delle ali alla ricerca di una località chiamata Phantomile, una leggendaria e





mistica terra dei sogni in cui si potranno incontrare ogni sorta di creature soprannaturali. Klonoa potrà poi contare sull'aiuto di un suo fedele amico, Huppo, che possiede le armi con le quali poter combattere i nemici. I mondi a disposizione sono sei, suddivisi in ventisei livelli complessivi. La grafica è abbastanza carina, e un sistema a telecamere intelligenti cerca di fornire al giocatore la miglior visuale di gioco. Nella media.

56

L

LEMMINGS 3D
(Psygnosys)
NC
Ennesimo episodio in cui i verdi Lemmings la fanno da protagonisti. Questa volta la novità è data dai livelli di gioco, ora tridimensionali.





Livello dopo livello, dovremo dare a ogni lemming l'ordine giusto al momento giusto, al fine di poter portare in salvo tante vite quante ne servono per superare i vari livelli. Simpatico e strizzacervello, il gioco necessita di un po' di tempo per adattarsi alle particolarità date da un campo di gioco in 3D. Comunque, il divertimento è assicurato grazie al consueto caos di comandi e di ripensamenti quando lo schermo diviene via via sempre più pieni di lemminidi che scorrazzano ovunque.

83

LOST VIKINGS 2
(Interplay)
NC
Questo secondo episodio della serie coincide col debutto degli intrepidi vichinghini sulla PlayStation. Il gioco è un abile misto tra platform e puzzle, dal momento che sarà necessario





impiegare al meglio le capacità peculiari dei tre vichinghi su cui il gioco si incentra per poter risolvere 31 differenti livelli di gioco, ciascuno ricco di enigmi e puzzle via via sempre più complicati. Buona la grafica e particolarmente carina la musichetta demenziale che fa da sottofondo ossessivo.

78

LOST WORLD : JURASSIK PARK 2 (THE)
(Electronic Arts)
NC
Davvero un'occasione mancata questo titolo, che si basa su uno dei non maggiori successi di Steven Spielberg. La





grafica e il sonoro sono più che buoni, anche se la scarsa giocabilità non permette di valutare positivamente il gioco. Ventiquattro i livelli a disposizione, con un personaggio differente in ognuna delle cinque fasi di gioco. Un'occasione mancata.

59

LUCKY LUKE
(Infogrames)
NC
Tipico esempio di gioco che, non avendo alla base un game design particolarmente azzeccato, si rifugia





nell'offerta di numerosi sotto-giochi per cercare di attrarre in qualche maniera il pubblico. Tra tagliare tronchi, recuperare pepite in una miniera abbandonata e sparare ai cattivi asserragliati in un vagone del treno, il gioco mostra molti dei suoi limiti di fondo. Buona la grafica che utilizza il tratto famigliare proprio della serie a fumetti. Per i giocatori più giovani o per i fan del cowboy solitario.

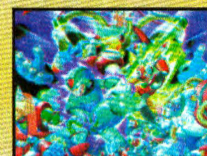
56

M

MEGAMAN X3
(Capcom)
NC
Terzo episodio della serie (e primo su PlayStation) del popolare robottino superforzuto della



Capcom. Assieme al fido amico Zero, un altro robot che aveva dovuto salvare durante lo svolgimento del secondo episodio, ora Megaman si troverà ad affrontare la più oscura e incombente minaccia della sua cibernetica vita. Il cattivo di turno, Doppler, si è infatti trincerato in una piccola isola del Pacifico e sta complottando i soliti piani contro



l'umanità. Dodici livelli di gioco (più un livello segreto) da giocare o con Megaman o con Zero, affrontando otto terribili Boss di fine livello. Un gioco ormai anziano, ma tutto sommato ancora simpatico e dotato di un qualche appeal.

57

MEGAMAN X4
(Capcom)
NC
E siamo alla quarta puntata del simpatico robot dalle sembianze cartoonesche. Otto livelli in 2D veramente grossi, intervallati da interessanti sequenze animate, rendono questo gioco





uno dei migliori della serie, se non per grafica almeno per giocabilità. Quest'ultima si attesta su buoni livelli, dal momento che per sconfiggere tutti gli avversari e scoprire tutte le aree segrete presenti nei vari livelli, dovrete saltare, strisciare e sparare come degli ossessi. Molto simpatiche le super-armi e i mega-veicoli indispensabili per sconfiggere i Boss di fine livello.

68

MEGAMAN 8
(Capcom)
NC
Ennesima reincarnazione di Megaman su PlayStation. Dopo una misteriosa esplosione nello spazio, due



meteore si abbattono sulla superficie terrestre. Mandato a investigare, Megaman si accorge che il suo arcinemico, il dottor Wily, ha appena rubato una delle due meteore. Ora il nostro eroe robotico dovrà scoprire il segreto



contenuto nel secondo meteorite per riuscire a capire quali macchinazioni sta ordendo il pazzo dottore. Quattordici enormi livelli da percorrere, tutti dotati di un sacco di zone segrete che nascondono enormi e davastanti super-armi da utilizzare contro schiere di robot-soldati. Molto apprezzabili le animazioni di gioco e le splendide scene di intermezzo nel più puro stile Manga.

82

MEGAMAN LEGENDS
(Capcom)
NC
Megaman entra infine nel mondo della grafica 3D poligonale. Molto simpatica l'idea delle armi gigantesche con cui portare scompiglio tra i nemici, ottenibili tramite la raccolta progressiva di specifici power-up. Molto buono il sonoro, così





come i dialoghi, la grafica e il dipanarsi della storia, che ricorda in alcuni momenti lo stile di narrazione di Tomb Raider. Peccato che il sistema di controllo in alcuni momenti sia un po' troppo lento, portando così a una fine prematura del nostro eroe. Il gioco comunque non è male, anche se avrebbe potuto essere realizzato meglio.

81

MICKEY WILD ADVENTURE
(Disney Interactive)
NC
Simpatico titolo che vede protagonista assoluto



Topolino, il personaggio più amato dell'universo disneyano. Il gioco si basa su di un'accattivante grafica 2D, con il simpatico topo-detective che si evolve graficamente con il passare dei livelli: dal Topolino in braghette rosse e torso nudo degli anni '30 sino a oggi,



stimato esponente della comunità cittadina di Topolinia. Pur non sfruttando a fondo le capacità di cui è dotata la PlayStation, si tratta di un gioco simpatico e particolarmente adatto ai giocatori più giovani.

72

MEDIEVIL
(Sony)
DA
Avvincente platform che vede come protagonista i resti scheletrici di Sir Dan Fortesque, un cavaliere senza macchia e senza paura tragicamente





perito nella lotta contro le forze del male. Ora, per avere la sua rivincita dovrà aprirsi un varco a spadate per tutti e 22 i livelli di gioco. Grafica accattivante e carina che evidenzia efficacemente il carattere malvagio di mostri minacciosi quali lupi, cavalieri cattivi e Boss di fine livello. Molto buona la parte riguardante enigmi ed esplorazione. Peccato solo che risulti molto frustrante il fatto di poter salvare la partita solo alla fine di ogni livello. Comunque consigliabile.

83



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
(GT)
NC
Primo episodio di una pentalogia incentrata sull'umoristico mondo di Oddworld. Abe è un simpatico alieno che un giorno si accorge che la sua razza è stata scelta quale principale

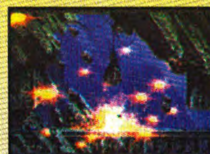




ingrediente di una nuova merendina. Inizia così la sua odissea attraverso numerosi livelli per scappare dalla fabbrica e dare l'allarme. Il personaggio è davvero ben dettagliato e sprizza simpatia da tutti i pori, potendo effettuare decine di mosse differenti, tutte perfettamente animate. Inoltre, grazie alla particolare interfaccia di comando, Abe potrà anche conversare coi personaggi che via via si troverà a incontrare. A dir poco grandioso.

91

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
(GTI)
DA
Secondo ottimo episodio della serie Exoddus. In questa puntata Abe deve salvare i suoi simili dalla terribile fine pianificata per loro nello stabilimento





di birra "Tempesta delle Anime".
Il gioco è davvero molto bello, grazie a una grafica 2D dettagliata e coloratissima, a un buon sistema di comando e a una discreta longevità, basata su di una storia molto complessa e approfondita, dotata di un buon numero di personaggi intriganti, nonché di enigmi di gioco piacevoli e originali. Peccato solo che tecnicamente il gioco non sia proprio all'ultimo grido (le schermate sono sempre fisse e non "scrollano" da una all'altra) e che i tempi di attesa durante i caricamenti si rivelino a volte un po' troppo lunghi. Comunque un titolo consigliabilissimo.

90



PANDEMONIUM
(Crystal Dynamics)
NC
Grande titolo, che ai tempi fece gridare al miracolo per la sapienza con la quale combinava elementi di grafica 2D e 3D. La grafica allora era sensazionale e la





giocabilità era davvero di primo piano. Azioni intense e senza respiro per un platform di esplorazione/azione che ha conquistato tutti per la sua simpatia e immediatezza. Traiettorie delle telecamere imprevedibili e visuali mozzafiato approfondiscono il coinvolgimento di gioco. Ancora oggi è un titolo da giocare fino in fondo.

85

PANDEMONIUM 2
(Crystal Dynamics)
NC
Ulteriore passo avanti per la serie Pandemonium, che vede sensibilmente aumentato il numero di





poligoni supportato dal motore grafico 3D e che vede la piccola Nikki trasformarsi da monella impenitente a "femme fatale" sullo stile Lara Croft. Bellissima ed entusiasmante l'intro che ci proietta a capofitto nell'atmosfera di gico. Peccato manchi ancora l'opzione per il gioco a due giocatori.

88

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE
(Activision)
NC
Ennesima avventura per Harry Pitfall, l'esploratore alla Indiana Jones, che dai tempi del paleontologico VCS Atari ci delizia con le sue spericolate avventure. Questa volta, caduto attraverso un portale dimensionale, dovrà salvare un mondo





perduto dalle oscure trame di una malvagia entità che minaccia di sconvolgere l'ordine delle cose. Tra 20 enormi livelli in 3D ricchi di salti, corse, lanci ed evoluzioni tarzanesche, l'impavido Harry troverà anche il tempo di salvare una bella e affascinante autoctona. L'ottima grafica e le accattivanti animazioni fanno di questo gioco un'ottima scelta per nostalgici e non.

80



RAPID RELOAD
(Sony)
NC
È il primissimo gioco a piattaforme uscito per PlayStation. La grafica





non è ormai più un gran che, dal momento che si basa su di un 2D che più piatto non si può. Comunque la giocabilità è discreta e ci permette di passare qualche ora di

svago spensierato.

56

RASCAL
(Psygnosis)
DA
Ecco un titolo davvero adatto ai bambini. Nei panni di Rascal dovremo trovare la malvagia forza della natura che manipola il passato. Il motore grafico in 3D è molto gradevole, con una adeguata scelta dei colori. I mondi da esplorare sono sette e rappresentano





altrettanti periodi storici in cui doversi intrufolare. Tre zone temporali bonus e un sacco di enigmi spremi-meningi completano questo gioco realizzato con particolare cura e attenzione.

82

RAYMAN
(Ubisoft)
NC
Un capolavoro. Uno dei migliori titoli del suo genere, si distingue per le coloratissime animazioni e per una grafica molto simpatica. La manovrabilità è splendida e il gioco





risulta moto divertente e longevo. Anche se è uscito quasi quattro anni fa, Rayman è da considerarsi un sempreverde che vale comunque la pena di giocare e rigiocare.

Adattissimo poi anche al pubblico di piccoli e piccolissimi.

89

REBOOT
(Elctronic Arts)
DA
Un gioco basato su di una serie di cartoni animati realizzati in computer grafica che da noi non è ancora stato trasmesso. Il motore grafico 3D è





particolarmente interessante poiché fa uso di tutte le nuove tecnologie oggi disponibili per garantire un adeguato coinvolgimento del giocatore. La struttura dei livelli, molto ampi e accuratamente progettati, è particolarmente felice e consente di offrire un buon livello di divertimento.



La grafica è azzeccata e godibile, con ottimi movimenti del punto di ripresa che ci segue in maniera sempre efficace. Il punto debole del gioco si rivela essere il metodo di controllo, che non risulta essere particolarmente azzeccato. Non male.

80

REVOLUTION X
(Acclaim)
LG
Un gioco a dir poco atroce. La grafica a cubotti è orrenda e il metodo di puntamento insoddisfacente. Il gioco vorrebbe ricordare almeno alla lontana Area 51 o Time Crisis, ma non ci riesce nemmeno in minima parte. Non





bastano le musiche e i personaggi degli Aerosmith a risollevarne le sorti. Uno dei peggiori giochi per PlayStation di ogni tempo.

18

ROSCO MCQUEEN
(Slippery Snake Studios)
DA
Simpatico gioco tridimensionale in cui il fuoco la fa da padrone. Dovremo lottare contro il perfido T. Square e la sua legione di computer senza cervello, facendoci strada con un solo giorno di tempo all'interno dei quindici livelli della torre XS, l'edificio più alto del mondo, prima che il cattivone di turno possa portare a compimento i suoi soliti loschi piani di dominio sull'umanità. La grafica è molto buona e anche la giocabilità si





attesta su livelli elevati. Decisamente un gioco da tenere d'occhio.

86

S

SKELETON WARRIORS
(Virgin)
NC
Vecchio gioco 2D che ricalca appieno tutti i vecchi canoni dei platform-picchiaduro. Esplorando i sei livelli di gioco, ci si imbatterà, vestendo i panni di un guerriero, in innumerevoli



zombie, scheletri e altri esseri dell'oltretomba. Il gioco è impegnativo e abbastanza divertente, dal momento che non ci potremo sottrarre alla classica carneficina di esseri malvagi di ogni genere. Datato ma ancora valido.

70

SKULLMONKEYS
(Dreamworks)
NC
Sorprendente platform dalle idee assai singolari. Si tratta di un gioco a piattaforme misto a un'avventura realizzata con personaggi che paiono creati con l'argilla e che presenta una grande varietà di figure animate realizzate fuori dai soliti schemi





tradizionali. La trama poi è avvincente, con oltre cento livelli di gioco e più di venti mondi da conquistare. Un prodotto davvero originale e realizzato con molta cura. Da giocare almeno una volta.

86

SPIDER
(Crystal Dynamics)
NC
In questo titolo ci si trova a dover impersonare un ragnetto che deve riuscire ad arrivare alla fine di innumerevoli livelli di gioco tra ostacoli e imprevisti. La grafica a volte lascia un po' a desiderare e le inquadrature





non sempre sono soddisfacenti e funzionali. Ciò riesce a rovinare l'estrema particolarità di un'idea una volta tanto indubbiamente originale e innovativa. Peccato!

61

SPYRO THE DRAGON
(Sony)
DA
Splendido gioco basato su di un personaggio particolarmente carino e simpatico. Nei panni di questo specialissimo draghetto, infatti, si



percorreranno in lungo e in largo enormi livelli multicolori in splendido 3D, cercando di risolvere dei rompicapo non troppo difficili, raccogliendo bonus a profusione e, ovviamente, utilizzando a più non posso le abilità speciali di cui il drago è dotato. 35 livelli di ottimo divertimento.

90

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
(Virgin)
NC
Simpatico gioco con prospettiva isometrica. E' l'emozionante e tutto sommato originale storia di una bibita in lattina alla ricerca dei suoi più famosi e noti parenti. Attraverso livelli molto spiritosi che ricordano i set di film famosi (quali Alien, Terminator, Guerre Stellari, Indiana Jones ecc.) si dovranno affrontare avventure di ogni genere sempre col sorriso sulle labbra. Buffo, ben curato e divertente, il gioco





nonostante sia ormai un po' vecchiotto mantiene ancora pressoché intatta la sua carica di simpatia.

84

T

TRASH IT
(TWI)
MT
Strano titolo che consente anche di giocare in quattro contemporaneamente grazie all'utilizzo del Multi-tap.
Il gioco consiste nel farvi largo all'interno di una serie di case di fantasia, evitando gli oggetti che vorrebbero colpirvi e a vostra volta colpendo senza pietà con un martellone (!) per riuscire a proseguire fino alla fine del livello. L'ambientazione di gioco ricorda vagamente "Spot goes to Hollywood", ma comunque la noia dopo poco prenderà il sopravvento.

41

Tutti i giochi









Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Arcade			
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Avventura			
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Avventura Punta e Clicca			
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Azione			
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Picchiaduro			
Legend	PI	2/Feb 99	70
Rival School	PP	2/Feb 99	25
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Platform			
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
Puzzle			
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Racing			
Rally Cross	PP	3/Mar 99	20
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Monaco Grand Prix	PI	3/Mar 99	65
Simulazione sportiva			
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Simulazioni varie			
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Music	PP	2/Feb 99	63
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Streak	PP	3/Mar 99	40
Sparatutto			
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
V2000	PP	2/Feb 99	59
Strategici			
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Populous: the beginnings	PI	3/Mar 99	63






Legenda
AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

TI ASPETTA
IL GIOCO DI STRATEGIA 3D IN TEMPO
REALE DELLA NUOVA GENERAZIONE

WARZONE 2100

